Warren Banks, Dennis Detwiller
Adam Scott Glancy, Kenneth Hite
Shane Ivey, Greg Stolze

Targets of Opportunity



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour





6^E ÉDITION FRANÇAISE

Targets of Opportunity

Warren Banks, Dennis Detwiller,
Adam Scott Glancy, Kenneth Hite, Shane Ivey
Et Greg Stolze, avec Adam Crossingham et Graeme Price

NI DE CHAIR, NI DE SANG,
NI D'OS, ILS SONT FAITS DES TENEBRES
DONT NOUS AVONS PEUR



Éditions Sans-Détour

Howard
Phillips
Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine

Un supplément d'horreur et de conspiration moderne pour *L'Appel de Cthulhu*
Rédaction : Warren Banks, Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, Kenneth Hite, Shane Ivey et Greg Stolze, avec Adam Crossingham et Graeme Price
Illustrations : Todd Shearer
Conception Graphique : Daniel Solis
Edité par : Shane Ivey, Adam Crossingham, Adam Scott Glancy et James Knevitt
Assistant Recherches : Daniel Harms
Testeurs : Christopher Smith Adair, William Bargo, Tim Betz, Matt Cowger, David Farnell, Allan Goodall, Jason Graham, Graham Kinniburgh, Carl-Niclas Odenbring, Robert J. Parker, Ross Payton, Keith Potter, Jean Rolfe et Paul Tucker
Relectures : Martin Andersson, Daniel Boisvert, Chris Butler, Gregory Clark, Michael Conard, Darryll Doucette, Rodolphe Duhil, Viktor Eikman, Joseph Eros, Alan Friesen, Marshall Gatten, Felix Girke, Christopher Gunning, Kairam Hamdan, James Haughton, Silvio Herrera, Jonathan Hsu, James King, Bret Kramer, Robert Lint, Côme Martin, Gary Mei, Hamid Peigahi, Gregory Parsons, Graeme Price, John Singleton, James Thomas, Gil Trevizo et Florian Wendel

 Merci au concepteur de pages Daniel Solis — si vous avez vu ses œuvres dans *Reign* de Greg Stolze, vous saurez pourquoi nous l'avons choisi— et à Adam Crossingham, Daniel Harms, Jon Nyx, Don Fougere, Stephen Buck et aux membres restants de la fondation Leo McBain.
Produit par Arc Dream Publishing pour Pagan Publishing sous licence Chaosium, Inc.

À Mark W. Mc Fadden
Marin, philosophe, pratiquant d'arts martiaux, hacker, Roi Lézard, Sympathisant de Delta Green
Kilroy est passé par là

Pour la version française

Traduction : Vivien Feasson
Relecture : Nicolas Beudin et Élise Lemai
Direction artistique et éditoriale : Christian Grussi
Mise en page et recherche photographique : Romuald Calvayrac
Illustration de couverture : Loïc « Greencat » Muzy
Merci à Mark « Najael » Bourcy pour les éléments graphiques de sa couverture alternative

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-57-3
Édition et dépôt légal : Juin 2013

www.Sans-Detour.com

Delta Green est publié par Pagan Publishing pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu.*
Publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc. pour la France

Table des Matières

Introduction

Comment le monde va-t-il finir ?

Oh, pas le monde physique, ce rocher insignifiant suspendu au bord du vide, condamné à être dévoré par le soleil un jour ou l'autre, mais le monde de l'humanité, avec ces accomplissements et ces conflits qui nous définissent ?

Ceux qui utilisent les techniques de la Grande Race de Yith pour voyager à travers le temps nous parlent de civilisations humaines luttant encore des milliers d'années dans le futur. Les disciples de Mordiggian évoquent une humanité vénérant le dieu charnel sous un soleil rougi par l'âge. Si ces histoires sont vraies, l'humanité, sous une forme ou une autre, a encore un long avenir devant elle.

Et pourtant Cthulhu et ses minions rampent dans les profondeurs, à un tremblement de terre près de projeter leurs rêves jusque dans l'esprit insouciant des hommes. Périrons-nous lentement, au fil de civilisations humaines se dressant pour mieux s'écrouler, deviendrons-nous méconnaissables jusqu'à notre extinction finale à un million d'années d'ici ? Ou attendrons-nous seulement le retour inévitable des Grands Anciens, quand ceux-ci raviront avec délices un monde devenu trop petit pour leur cosmique cruauté ?

Cela a-t-il seulement de l'importance ?

Pour la perspective limitée de nos vies en quatre dimensions, l'Apocalypse n'est pas un événement à anticiper ou à éviter ; il n'est qu'un moyen de prendre conscience de la fragilité de nos existences. Nous ne sommes qu'un clignement d'yeux dans l'existence d'un univers, un univers qui n'est qu'un spasme momentané d'énergies. Toute avancée scientifique ne fait que nous ramener à la fugacité de notre existence. Le délabrement plane au-dessus des cités chancelantes des hommes. Quand le monde va-t-il finir ? Il s'achève maintenant. Il n'a jamais cessé de s'achever.

Delta Green ne se bat pas pour sauver le monde, pas dans un sens grandiose ou ultime. Elle poursuit ses ennemis, des ennemis mortels, cachés, qui dans leur envie, leur égoïsme, leur rage ou leur désespoir embrassent la folie et la mort, elle les poursuit pour simplement tenir la fin à l'écart pendant encore quelque temps.

Pourtant, même cette poursuite paraît sans espoir. Après tout, Delta Green ne connaît que trop bien la difficulté qu'il y a à extirper un ennemi des ombres où il se cache. Elle connaît l'inflexibilité de ces adversaires qui œuvrent dans les profondeurs et ont le courage de tuer et de mourir pour leur cause. Ce genre de courage peut faire d'un simple homme un être puissant. Pendant dix ans, le terroriste le plus honni au monde a évité d'être pris. Sans pouvoirs surnaturels pour l'aider, avec la seule dévotion du fanatique, il a déjoué les plans de la nation la plus puissante que le monde ait connue.

Quelles difficultés plus grandes encore attendent une conspiration souterraine, dépourvue de ressources officielles et cherchant à traquer des ennemis qui prospèrent dans les ténèbres ? Perdre leur trace est si facile. Le mieux que le chasseur puisse faire est d'attendre, attendre une occasion de frapper sa proie. Parfois, il est même difficile de savoir qui est le chasseur, et qui est la proie.

Dans ce volume vous trouverez des prédateurs qui étaient déjà anciens lorsque Delta Green fit ses premiers pas.

M-EPIC est une agence gouvernementale officielle qui a appris à s'adapter aux menaces surnaturelles en usant de méthodes tout aussi surnaturelles. Elle pourrait se révéler un valeureux allié de Delta Green... ou un ennemi capable de la mettre à genoux.

Les autres sont des menaces indiscutables. Le Clan DeMonte, les Disciples du Ver et le Black Cod sont retors mais isolés ; le Culte de la Transcendance a considérablement grandi au fil des siècles, et ses tentacules déments se sont infiltrés à travers les fondations de notre société occidentale. Tous sont annonciateurs et les agents de la Fin des Temps.

L'Apocalypse marque les heures, année après année, grignotant peu à peu les choses que nous chérissons tous. Adorateurs et investigateurs, terroristes et pacifistes, anarchistes et policiers, artistes et ouvriers, prêtres et cyniques, tous ne sont que des victimes dès lors que le destin a pour but de dévorer l'humanité elle-même. Nous continuons d'honorer les hommes et les femmes de Delta Green parce qu'ils comprennent, parce qu'ils se dressent chaque jour pour poursuivre le combat. Ils risquent tout ce qu'ils ont, tout ce qu'ils savent, aiment et veulent pour empêcher notre monde de s'achever, même si c'est inévitable, juste pour quelques instants de plus.

Les yeux grands ouverts, ils se font eux-mêmes les cibles de choix, les « targets of opportunity », des ennemis de toute l'humanité.

Ce livre est dédié à Robert Bloch & Richard Matheson, deux maîtres de la terreur.

J'adresse des remerciements tout spécifiques à ma femme Anna pour son soutien, à mon presque frère Sean, et à Lynn Willis, pour m'avoir laissé créer ce livre blasphématoire.

Shane Ivey



http://www.uaf.edu/students.allen-argasta-1





Le blog d'Allen Argasta

AVENTURES EN ALASKA !

L'île de Black Cod

ENVOYÉ PAR ALLEN ARGASTA | 3 AOÛT | 0 Commentaires

Pour commencer mon voyage culturel j'ai pris le premier ferry pour l'île du Prince de Galles. J'ai ensuite pris un autre taxi maritime avec quelques touristes jusqu'à la baie d'Edna. Nous avons dû attendre un bon moment le transport en provenance de l'île de Black Cod, mais il est finalement arrivé. Quand nous sommes parvenus sur l'île, nous avons été accueillis par Joe Kátl et avons vu de nombreux tribaux exécuter une danse de bienvenue. La visite a été particulièrement agréable, et Joe m'a présenté à la famille Guúsuu qui doit me loger au cours des trois prochaines semaines. Ils m'ont l'air vraiment accueillants.

À PROPOS DE MOI
PHOTOS D'ALASKA
ARCHIVES
➤ JANVIER
➤ FÉVRIER
➤ MARS
➤ AVRIL
➤ MAI
➤ JUIN
➤ JUILLET
▼ AOÛT



Cha'atl Gáwtall



Un bateau de pêche Black Cod



Le comité d'accueil Black Cod !



Nous laissons l'île du Prince de Galles derrière nous



À l'intérieur de la loge



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

L'île de Black Cod

Chapitre 1

Dennis Detwiller, avec l'aide de Shane Ivey et Graeme Price



L'île de Black Cod



En 1928, un raid fédéral mené contre le paisible port de pêche d'Innsmouth a révélé des horreurs à une poignée d'élus du gouvernement américain. La ville a montré que tout ce que l'humanité avait pu accomplir en une vingtaine de siècles ne valait rien face aux énergies inhumaines de l'au-delà. Ce secret a dérivé à la périphérie du gouvernement officiel, trop horrible pour pouvoir rentrer dans la vision limitée de l'époque et trop dangereux pour pouvoir être contrôlé. Il est ainsi resté pendant des années confiné à quelques dossiers secrets, quelques photographies floutées de créatures impossibles et à quelques rapports du corps des Marines sur le « soulèvement d'Innsmouth ». La vérité a fini par couler comme une pierre dans les sous-sols remplis de paperasses d'agences diverses, pour y être recouverte et oubliée comme il convient. À l'époque, l'humanité entourait le globe d'un réseau d'informations sans cesse grandissant. Les quelques points oubliés sur la carte du monde étaient peu à peu explorés et enregistrés. Personne ne s'intéressait à une anomalie ne pouvant être expliquée de façon rationnelle ; la science einsteinienne était reine et réclamait des espèces cataloguées, pas l'inexplicable folie que représentait Innsmouth.

Celle-ci écrasée, il a fallu plus d'une décennie avant que ses mystères présentés n'attirent à nouveau l'attention. Quand Delta Green a reçu l'aval officiel en 1942 et est devenue un département du Bureau des services stratégiques, la guerre contre l'inconnu a véritablement commencé. L'Amérique était considérée par les rares élus mis au courant comme libérée de ce genre de communautés corrompues.

Ils étaient persuadés qu'Innsmouth représentait le cœur noir de l'infection que ces créatures d'outre-monde avaient amenée sur notre sol. Maintenant que la ville n'était plus que ruines, que les seuls survivants avaient été mis en quarantaine, qu'un millier d'objets extraterrestres avaient été rassemblés, photographiés et archivés, et qu'un million de pistes avaient été explorées, Innsmouth constituait l'exemple parfait de la blessure correctement cicatrisée. Les responsables étaient certains que pour l'Amérique, le pire appartenait au passé. La guerre contre le mal continuerait ailleurs, dans les régions les plus sombres du monde, car le pays avait été purifié.

Ils se trompaient.

Innsmouth n'était en aucun cas le premier foyer d'infection. Loin de là.

La première colonie nord-américaine à s'être entretenue avec des créatures du fond des océans, ces monstres que l'humanité appelle « Profonds », était arrivée par la mer près de cent ans avant que Christophe Colomb ne pose le pied sur le continent. Cette communauté existe encore aujourd'hui, bien qu'elle se soit déplacée à plusieurs reprises au cours de sa longue existence. Elle s'est finalement installée il y a cent soixante ans de ça, sur une petite île appartenant au Prince de Galles, à cent trente kilomètres au nord-ouest de Ketchikan en Alaska. Les gens du coin la connaissent sous le nom de tribu de Black Cod, qui se compose de lointains descendants des Indiens Haida qui vivaient sur les îles de la Reine Charlotte en Colombie-Britannique. Les étrangers les voient comme une communauté pacifique, paisible et isolée qui n'a provoqué aucun conflit avec ses voisins durant toute l'histoire de l'île. Entre eux, ces êtres s'appellent les Enfants de la Femme-Poisson.

Les Haida

La nation Haida forme une culture inhabituellement forte et résistante d'Amérindiens du nord. Elle survécut à de nombreuses tentatives d'assassinat, depuis sa « découverte » par les puissances européennes en 1776 à sa « chute » dans les années 1860, où 90 % de la population fut balayée par la variole. Avant cela, les Indiens Haida faisaient partie des quelques cultures autochtones s'opposant à l'incursion des technologies modernes et défendant avec férocité leur terre, leur peuple et leurs biens.

La demeure ancestrale des Haida est l'archipel d'îles situé dans la Colombie-Britannique moderne et connu sous le nom d'îles de la Reine Charlotte. Les Haida désignent cette région par le terme *Haida Gwaii* (« la Terre du Peuple »). Quand l'endroit fut découvert par les Européens, il devint bientôt un centre pour le commerce, l'achat de fourrures et l'appropriation de terres. Contrairement à d'autres cultures autochtones, les Haida ne furent cependant jamais pris au dépourvu ou effrayés par le comportement des nouveaux venus. Ils menaient depuis des siècles des guerres les uns contre les autres et contre les autres tribus ; les Européens ne représentaient qu'un nouvel ennemi à abattre, et rien de plus.

Par exemple, quand les Haida furent pris pour cible en 1795 par un navire britannique à cause de la montée des affrontements entre l'équipage et les autochtones, le bateau fut à son tour lourdement endommagé tandis que les Indiens faisaient feu en utilisant un canon volé sur une autre embarcation. C'était là un comportement particulièrement inhabituel de la part des habitants du continent, normalement affables et amicaux, et cela mit certainement un frein aux plans impérialistes que les puissances européennes avaient pu concevoir pour la région.

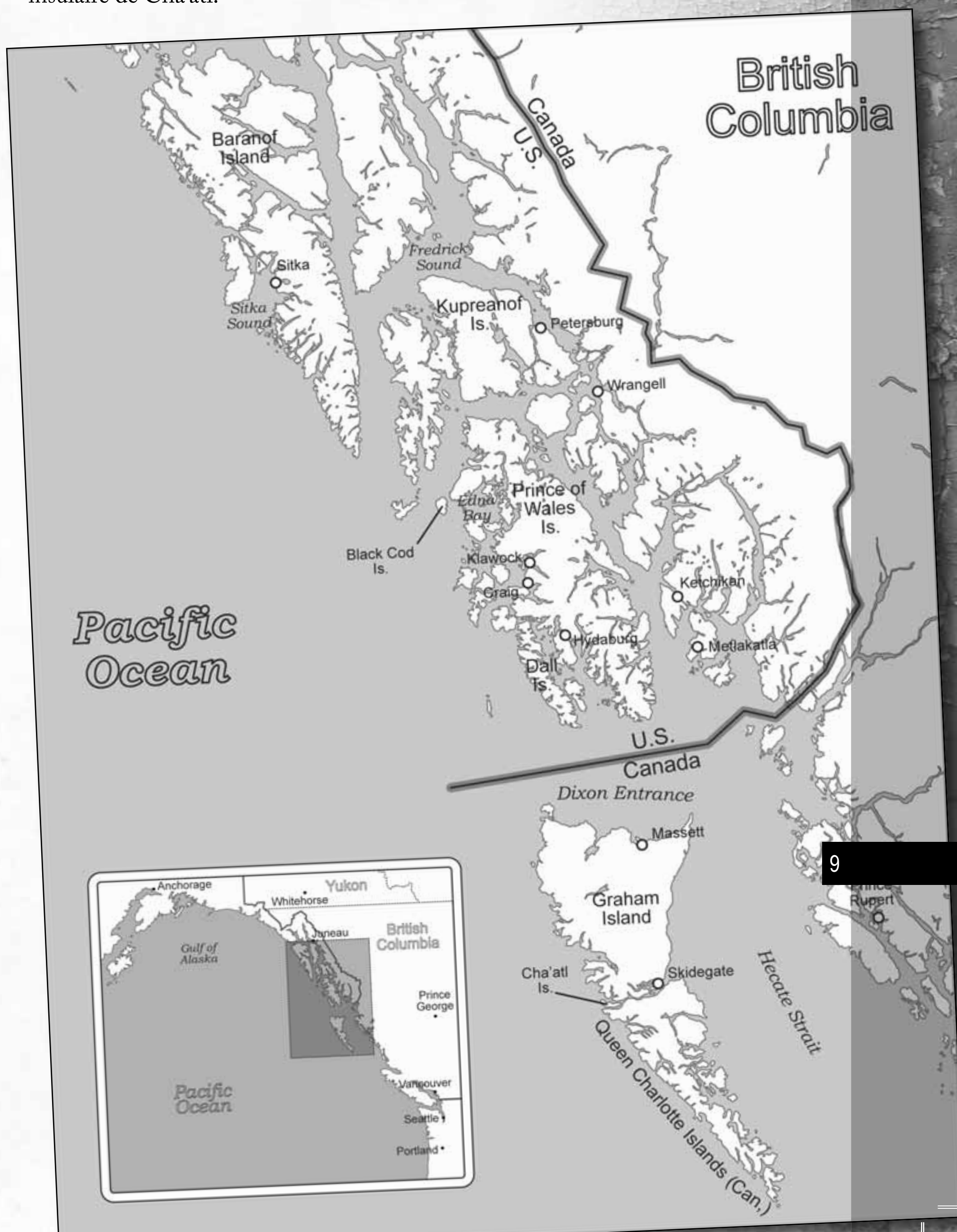
Durant une cinquantaine d'années, les Haida firent la guerre aux navires européens dans la zone, adoptant les méthodes de l'ennemi pour empêcher les « blancs » de prendre le dessus. Grâce à leurs talents guerriers, leurs raids maritimes et leur pratique de l'esclavage ils devinrent connus sous le terme de « Vikings du nord-ouest du Pacifique ». Ils firent autre chose que l'on ne voyait que rarement dans les tribus nord-américaines : ils bâtirent de grandes fortifications côtières, qui fascinèrent et intimidèrent les Européens et empêchèrent leurs villages d'être pris d'assaut. Ils parvinrent même à capturer et à rançonner une demi-douzaine de bateaux adverses. Finalement, les nations européennes eurent la sagesse de se mettre à commercer avec les villages des Haida comme s'il s'agissait d'une puissance souveraine. Pendant à peu près vingt ans, les Indiens profitèrent d'un âge d'or durant lequel ils furent craints, respectés et devinrent riches, détenant la majorité des îles de la Reine Charlotte et de nombreux avant-postes dans la région.

Leur destruction fut provoquée, comme ce fut le cas pour de nombreuses cultures nord-américaines, par les maladies européennes. Les Indiens ne disposaient pas de défenses naturelles contre la variole et l'infection dévasta leur population en quelques décennies à peine. Ils passèrent brutalement d'une vingtaine de milliers d'hommes à cinq cents individus éparpillés dans tout le nord-ouest.

À partir de là, leur histoire suivit le chemin de nombreux peuples amérindiens. Leur culture, leur langue et leur influence diminuèrent, pendant que les forces européennes s'installaient et gagnaient en puissance. Pour finir, il ne resta plus que les restes décharnés d'une culture autrefois influente.

La première séparation

La quasi-destruction des Haida par la maladie ne marqua pas la première division de leur culture. Bien avant que les blancs n'arrivent, ils avaient passé des siècles à se faire la guerre entre eux et contre les cultures voisines. En 1381, les villages Haida de Kaisun, Skidegate et Cumshewa joignirent leurs forces dans une attaque sans précédent contre la petite ville insulaire de Cha'atl.



Les différences

Le peuple de Black Cod n'est pas, au sens strict ou élargi du terme, humain, et ne devrait pas être pris pour partie de la nation Haida. Ce sont des abominations, un cancer croissant à partir d'une influence surnaturelle dans le but de prendre et remplacer une population autrefois humaine.
Les Haida « purs » existant encore ne sont pas corrompus de la sorte ; s'ils découvraient des preuves démontrant les noires origines des Black Cod, ils les reconnaîtraient instantanément comme des descendants de la Femme-Poisson.
Tout comme les pêcheurs de Nouvelle-Angleterre n'ont aucuns lien avec la famille corrompue des Marsh d'Innsmouth, les Haida sont bien distincts des Black Cod.

Les chamans et les différents chefs de tribus savaient depuis longtemps que la population de Cha'atl s'était abîmée dans l'adoration du Démon-Poisson, mais ce n'est qu'à la fin des années 1370 qu'ils réalisèrent que cette foi avait pris un tour beaucoup plus sombre. Des guerriers de Cha'atl commencèrent à attaquer les canoës de guerre dans le détroit de Skidegate, émergeant des eaux elles-mêmes sans utiliser la moindre embarcation. Pendant quatre ans, des attaques nocturnes contre les villages avoisinants entraînèrent de plus la capture et la mort de douzaines de puissants chamans Haida.
Finalement, une *potlatch* (une fête cérémonielle) fut organisée entre les puissants villages du centre de Haida Gwaii. Ensemble, ils convinrent de détruire l'influence maléfique du Démon-Poisson pour toujours.
Cet être était une créature malicieuse, dangereuse et puissante, capable d'apporter le mauvais œil sur les hommes. Techniquement parlant, en Xaat Kíl (la langue des Haida) « Démon-Poisson » est un mot qui désigne une pieuvre, et cet animal est pour le peuple une créature surnaturelle influant terriblement sur la vie des hommes.
Les trois clans fondirent sur Cha'atl lors d'un raid qui décima à la fois les attaquants et les villageois. Des cent seize guerriers qui entrèrent dans le village (une immense armée selon les standards Haida), seule une poignée revint. Il n'y eut aucun survivant du côté de Cha'atl. Ce que les chamans des hordes Kaisun, Skidegate et Cumshewa trouvèrent sur place était bien plus terrible que ce qu'ils auraient pu imaginer. Le peuple de Cha'atl avait été corrompu par l'influence surnaturelle du Démon-Poisson à un niveau jamais vu auparavant. Ils trouvèrent là-bas des hybrides, des créatures mi-homme, mi-Démon-Poisson. Ils repoussèrent plusieurs attaques de guerriers surgissant de la mer sans canoë. Enfin, ils brûlèrent le village jusqu'au sol et le clan le plus fort, celui du Corbeau, construisit un nouveau camp sur place, le fortifia contre les attaques futures du peuple du Démon-Poisson, lequel résidait encore dans la mer. Pendant vingt ans, ils repoussèrent toutes les tentatives de l'ennemi pour reprendre ce qui leur avait appartenu. La mort du chaman des Cha'atl, Tláahl-daa (« Dix coups »), permit finalement au clan du Corbeau d'obtenir sa victoire.
Ils ne savaient pas cependant que Skíl (« Black Cod »), la matriarche des Gaagáay Chíin jáa (les Enfants de la Femme-Poisson), avait fui dans les eaux et s'était déplacée au nord avec une partie de sa portée. Pendant cent soixante-dix ans, Skíl et son peuple perdurèrent sous les océans comme l'avaient fait leurs sinistres ancêtres Démons-Poissons, attendant le moment où ils pourraient revenir à la surface en toute tranquillité pour corrompre les villages humains près de la côte. Mais les Haida étaient puissants et ne faisaient qu'augmenter leurs capacités à se défendre, à la fois physiquement et spirituellement, contre les influences des Démons-Poissons.
En 1555, les Gaagáay Chíin jáa durent trouver un nouveau foyer dans les régions les plus au nord des îles de la Reine Charlotte, près de l'île du Prince de Galles et de ce qui deviendrait la moderne Ketchikan en Alaska. Ils s'installèrent sur une île-récif située au point le plus éloigné de la future Baie d'Edna. Là, ils purent à nouveau adorer leur maître, le Démon-Poisson, à ciel ouvert.
Et ils restèrent ainsi isolés jusque dans les années 1740, quand des navires de commerce russes arrivèrent en grand nombre dans la zone. Le mal ancien qui avait survécu à l'extermination des mains des Haida apprit à traiter pacifiquement avec les puissants étrangers, obtenant leurs faveurs et une solide réputation de confiance et de pacifisme. Cette réputation perdure de nos jours, et les Xaatgáav Skíl (le peuple de Black Cod) sont connus pour être inoffensifs et amicaux, comme toutes les cultures des environs. Ils sont considérés, en réalité, comme une version amérindienne des Quakers, abhorrant la violence, les conflits et les disputes.
Leurs méthodes ont peut-être changé, mais leurs objectifs restent les mêmes. Les actes violents et secrets qu'ils commettent au nom de leur dieu sombre sont seulement restés invisibles depuis près de cinq cents ans.

La deuxième séparation

Suite à leur destruction par la maladie et l'influence croissante des cultures européennes, il ne resta plus que cinq cents Haida véritables dans les îles de la Reine Charlotte. Cinquante ans auparavant, cependant, de grands groupes de Haida étaient partis pour le nord à la recherche d'un endroit où fuir les blancs.
Ces groupes s'installèrent dans les zones sud de l'île du Prince de Galles, qui constitue aujourd'hui l'Alaska du Sud. Leur déplacement permit l'établissement de communautés prospères loin des îles de la Reine Charlotte. Ils allaient hélas subir le même sort que leurs cousins plus au sud, mais leur éloignement leur donnerait quelques avantages. Ce n'est qu'à la fin des années 1800 que l'influence des blancs commencerait à véritablement corrompre et détruire leur mode de vie.
Ces Haida se retrouveraient alors en territoire américain, et après des décennies de maladie, de mort et de vols gouvernementaux de leurs terres, ils finiraient par s'installer dans une situation amérindienne typique : pauvreté, héritage culturel clairsemé, et futur sombre.

Les Haida aujourd'hui

Suite à l'épidémie de variole qui sévit entre 1862 et 1910, la structure autrefois forte de la culture Haida s'effondra. Les villes se désintégraient tandis que le peuple quittait les habitats traditionnels pour les villes des descendants européens.
La plupart des Haida encore en vie partirent pour l'île de Vancouver et pour les enclaves des îles de la Reine Charlotte (comme Skidegate et Massett). Aujourd'hui, Skidegate et le Vieux Massett sont les seuls « vrais » villages Haida encore en existence et contiennent entre trois et quatre cents habitants perpétuant les anciennes traditions et utilisant même parfois l'ancienne langue. Cette désintégration marqua la fin d'une

culture autrefois puissante et il fallut attendre l'ère moderne pour voir fleurir des tentatives de préservation.

La légende de la Femme-Poisson

La culture Haida a un lien ancien avec le conte, et nombre de ses histoires sont des allégories spirituelles ou des fables portant sur le Corbeau ou sur l'Aigle. Néanmoins, la légende de la Femme-Poisson est plus spéciale : il s'agit d'une évolution de l'histoire du raid contre les Cha'atl qui eut lieu au début de l'histoire des Haida. Elle appartient au clan du Corbeau, mais a été racontée par le peuple tout entier au fil des ans. Il s'agit là d'un des contes les plus importants et les plus solides à avoir traversé les âges.

Dans ce récit populaire, un puissant chaman chasse le Démon-Poisson, un être considéré comme attirant le mauvais œil et provoquant des pêches infructueuses, et le sorcier veut l'affronter afin d'améliorer les prises de sa tribu. Arrivant près de l'endroit où le Démon-Poisson a été vu pendant la marée basse, le chaman traverse les eaux grâce aux rochers qui affleurent ; c'est là que le Démon-Poisson se saisit de lui et l'attire jusque dans les profondeurs de la mer. La famille du malheureux, le croyant mort, abandonne les recherches.

Sous les eaux, le chaman découvre que la créature qui s'est emparée de lui est une Démon-Poisson femelle (laquelle, au fond des océans, paraît humaine) ; dans le royaume marin de son père, elle épouse alors le nouveau venu (certaines versions indiquent que cela s'est fait contre la volonté de l'homme, d'autres présupposent son consentement). Ils vivent alors dans le pays des Démons-Poissons en tant que mari et femme, et la Femme-Poisson donne au chaman trois enfants, moitié homme, moitié démon.

Après un grand nombre d'années, le chaman connaît le mal du pays et demande à retourner à la surface. Plusieurs versions de l'histoire indiquent qu'il s'enfuit en secret, d'autres que le roi des Démons-Poissons le charge de retourner dans le monde des Haida pour y renforcer le culte des profondeurs.

La Femme-Poisson part avec le chaman et se rend à la surface déguisée en humaine. Arrivé dans son ancien village, l'homme retrouve son ancienne épouse et sa famille ; une grande fête est organisée, et le chaman est heureux.

Seulement la Femme-Poisson commence à se languir de la mer. Un jour, elle tombe entre les fissures du plancher de la maison du chaman et retourne dans l'océan. Peu après, son époux devient un Démon-Poisson et retourne à son tour au fond des eaux.

La légende de la Femme-Poisson est ancrée dans la réalité, bien plus que la plupart des anciennes fables. Étonnamment, le peuple de l'île de Black Cod prétend ne pas connaître cette histoire qui ne fait pas partie de son registre officiel. Pour lui, il s'agit davantage d'une histoire véridique, et secrète.



L'île de Black Cod

Black Cod, Alaska, code postal 99950, 1 331 habitants, est une grande île située non loin de la crique de Davidson, près de la baie d'Edna. C'est l'habitat traditionnel du peuple de Black Cod, considéré par beaucoup comme descendant des Indiens Haida des îles de la Reine Charlotte (bien que certains anthropologues pensent le contraire en raison de différences culturelles spécifiques).

C'est également une réserve amérindienne, propriété perpétuelle du peuple Black Cod de la tribu indienne des Haida, comme ce fut décrété en 1951 par un acte du Congrès américain. Les habitants de l'île sont amérindiens, et à l'exception de quelques rares individus blancs se rendant parfois sur l'île, la population est composée entièrement de locaux pouvant faire remonter leurs origines sur place à plus de cinq cents ans.

L'île offre approximativement 44,5 kilomètres carrés de terres richement boisées, culminant à une hauteur de 350 mètres avec le pic de Kámal situé au centre de la zone. La population a érigé la plupart de ses villages du côté de la crique de Davidson (en face de l'île du Prince de Galles) à cause des vents puissants qui balayent le côté tourné vers l'océan Pacifique. De nombreuses maisons de petite taille recouvrent l'intérieur de l'île, invisibles depuis les airs, reliées par de petites routes coupées à la main à travers la forêt. L'île possède son propre hôpital, son école et son usine électrique mais elle ne dispose d'aucun hôtel. Un grand centre nautique capable d'accueillir une flotte de soixente et un navires est installé sur la pointe sud ; ce dernier permet notamment aux embarcations autochtones de profiter de réparations ou de recharges en carburant, ce dernier étant livré de Ketchikan une fois par semaine.

La plupart des demeures de l'île ont l'électricité, le téléphone et l'eau courante (chaude et froide), le coût de ces commodités étant subventionné par le conseil de la tribu. Divers chantiers publics, financés par l'argent que les Indiens gagnent grâce à leurs flottes, tentent d'améliorer le confort local. Deux grandes routes modernes et éclairées sont actuellement en construction et viendront découper l'île en quatre quarts. La fin des travaux est prévue pour bientôt, mais les routes plus transversales en sont encore à leurs débuts, la plupart étant encore dépourvues de goudron ou incomplètes.

Le taux d'illettrisme est élevé sur l'île, et la santé du peuple constitue la priorité du conseil. La construction de l'hôpital en 1994 a constitué la clé de voûte de cet engagement. L'île de Black Cod est souvent considérée comme le développement idéal de la culture indienne en Alaska, et est désignée régulièrement par le Bureau des Affaires Indiennes comme une véritable réussite en matière de gestion amérindienne.

Malgré tout, peu de gens à l'exception des locaux font attention à l'île de Black Cod qui constitue un lieu à l'écart du monde. De petits groupes de touristes s'y rendent deux ou trois fois par semaine durant l'été ; les autres visites sont interdites sans l'accord du conseil de la tribu.

Le courrier est distribué deux fois par semaine par taxi maritime en partance de la baie d'Edna, à partir de la loge de la baie de Black Cod. Quatre fois par mois, un grand bateau avec plusieurs chambres froides entre dans la baie et emporte le poisson pêché par la flotte locale. La nourriture est ensuite distribuée par la Ketchikan Seafood Incorporated selon un contrat qui est le principal responsable de la richesse de l'île.

L'industrie locale repose principalement sur la pêche et sur un tourisme limité. Les Black Cod sont considérés par ceux des environs comme des gens amicaux, raisonnables et religieux avec qui on ne craint guère les bagarres. Certains les trouvent un peu trop insulaires à leur goût, mais au cours des vingt dernières années le conseil tribal a fait quelques concessions pour ouvrir la tribu au monde.

Aujourd'hui les différentes communautés de la région n'ont guère de choses négatives à dire contre les Black Cod, à l'exception de leur tendance à pêcher hors saison et à ramener d'énormes quantités de poissons.

Pour la plupart, Black Cod est une communauté indienne de plus, un avant-poste excentré où ceux qui se sont aventurés dans l'océan Pacifique peuvent venir refaire le plein en cas d'urgence.

Le climat

Techniquement parlant, l'île de Black Cod (ainsi que la région alentour) subit un climat tropical tempéré. Les terres sont humides ou couvertes de grandes étendues de conifères, avec une faune et une flore à la beauté exceptionnelle. La majorité de l'endroit est inoccupée, et de grandes zones sont vides de toute présence humaine.

L'île supporte à peu près 218 jours de pluie par an, pour une moyenne de 1 800 mm d'eau par jour (soit près du triple de la moyenne nationale). La température va de -4 à -2 degrés en hiver, et de 13 à 25 degrés en été. Dans cette portion très au sud de l'Alaska, les chutes de neige sont modérées, moins de 460 millimètres par an soit bien moins que la moyenne nationale.

L'exposition prolongée aux zones sauvages peut, en fonction des saisons, provoquer des chocs, des engelures voire pire encore. La région est la proie de mouches noires, de pièges mortels et d'autres dangers naturels. Les recherches par hélicoptère sont difficiles à cause de l'épaisse canopée qui recouvre la majorité des terres.

À première vue, l'endroit paraît extrêmement hospitalier (et il peut l'être, pour ceux qui savent utiliser le bois), mais il est en réalité sans pitié et tuera l'amateur le plus averti sans la moindre hésitation.
Ceux qui se perdent dans les étendues sauvages sans avoir accès à un abri ordinaire ou à un feu quelconque doivent effectuer un test de Connaissance ou de Survie chaque soir ou subir 1D6 points de dégâts dus aux conditions. Ceux disposant d'un équipement moderne (tentes, allume-feu, etc.) doivent tout de même se nourrir, un besoin difficile à satisfaire dans une région sauvage. Sans un accès à des réserves de nourriture, un test de Connaissance est requis pour trouver des denrées à peu près comestibles comme des baies, de la mousse ou du poisson (cela prend à peu près la journée entière). Heureusement, l'eau fraîche peut être trouvée en abondance. Des échecs entraînent 1D4 points de dégâts tous les deux jours passés sans se sustenter.
Il est possible pour une personne de sortir d'une zone habitée et de disparaître, tout simplement. Un tel événement est plus fréquent qu'on ne le croit, et Ketchikan rapporte près d'une centaine de cas par an à elle seule. La plupart de ces disparitions peuvent être attribuées à la fragilité du corps humain et à la dangerosité de l'environnement, mais certaines morts (concernant de rares élus pourrait-on dire) sont provoquées d'une bien plus horrible façon.

Une petite brasse ?

Les eaux entourant l'île de Black Cod présentent une température allant de 12 degrés en été à -2 degrés en hiver. Les étendues d'eau sont considérées comme froides toute l'année et les humains ont besoin d'un équipement spécial pour pouvoir survivre ne serait-ce qu'à une exposition limitée. Nager près des plages au moment le plus chaud de l'été ne pose aucun problème : vous pouvez toujours sortir de l'eau et vous réchauffer. Que se passerait-il en revanche si vous vous trouviez en pleine mer et ne pouviez en sortir ?
Rien de bon, assurément.
Se retrouver soudainement plongé dans une mer à 10 degrés ou moins entraîne un choc immédiat, si violent qu'il peut provoquer un arrêt cardiaque chez certains individus. Le temps de survie moyen dans un bassin d'eau froide est égal au score de CON du personnage par minute. Porter une combinaison humide adaptée double cette durée.
Une fois qu'un personnage est tombé dans l'eau, demandez à son joueur d'effectuer un test d'Endurance. Un succès signifie que le personnage est conscient et en vie et qu'il maintient sa tête hors de l'eau (pour le moment).
Un échec indique que, bien que se trouvant à la surface de l'eau, le personnage a inhalé du liquide en tentant désespérément de trouver de l'air (il subit 1D6 points de dégâts dus à la noyade). Suite à cet échec, le joueur doit effectuer un autre test d'Endurance à -10 % ou un test d'Athlétisme ; un échec indique que le personnage a inhalé davantage d'eau et qu'il passe un nouveau round à se noyer (1D6 points de dégâts). Les tests continuent ainsi jusqu'à ce que l'infortuné meure par noyade ou réussisse enfin un test d'Athlétisme ou d'Endurance. Le troisième test d'Endurance s'effectue à -20 %, le quatrième nécessite une réussite spéciale et tous les tests ultérieurs une réussite critique.
Les personnages gardant la tête hors des eaux froides mais ne bénéficiant pas d'un équipement de survie ne restent pas conscients très longtemps. Le liquide froid aspire la chaleur du corps humain à une vitesse impressionnante ; à environ 0 degré, le temps de survie se mesure en minutes.
Paradoxalement, nager est sans doute la pire chose à faire dans cette situation : cela augmente la circulation sanguine aux extrémités, refroidissant le corps 50 % plus vite qu'en se laissant flotter. Chaque test d'Athlétisme effectué (réussi ou non) réduit le score de CON du personnage de 1, diminuant son temps de survie d'une minute à chaque fois (bien sûr, ne le dites pas au joueur).
Tous les tests de compétences demandant une certaine concentration (les mathématiques, l'utilisation d'explosifs, etc.) ou une coordination œil-main importante (faire un nœud, tirer) voient leurs chances divisées par deux en eaux froides.
L'hypothermie survient à la fin de la « période de survie ». À ce moment, le joueur doit effectuer un test de Chance à -20 %. Un succès indique que le corps du personnage vient d'activer les réflexes de plongée, un automatisme de défense durant lequel le corps ne pompe plus le sang que dans le cerveau et les poumons, réduisant ainsi le métabolisme à un taux quasiment imperceptible (seul un test réussi de Médecine permet d'indiquer que le personnage est encore en vie). Ce réflexe peut permettre à une personne de survivre à une noyade en eaux froides ; elle peut ensuite être « ressuscitée » grâce à un test réussi de Premiers Soins ou de Médecine dans les 30 minutes suivant sa « mort ».
Si ce test de Chance échoue, le personnage s'évanouit et sombre dans les eaux, subissant à nouveau les dégâts de la noyade au rythme de 1D6 points par round, jusqu'à la mort.

Les communautés des environs

La région entourant l'île de Black Cod est plutôt isolée. Même les plus grandes communautés des environs (Ketchikan, Alaska) totalisent moins de quatorze mille habitants. Les équipements spéciaux, les fournitures ou le personnel mettent toujours du temps à venir des zones extérieures jusqu'à l'île de Black Cod.
Des ferries parcourent les eaux intérieures de l'île du Prince de Galles, partant de Ketchikan pour rejoindre Wrangell et Petersburg, mais

Téléphones portables et GPS

Il n'existe aucune antenne pour portables sur l'île de Black Cod. Cellular One et les Systèmes de Communication d'Alaska ont des antennes près des plus grands villages de l'île du Prince de Galles ; muni d'un amplificateur de réception, un téléphone peut ainsi capter le réseau dans la baie d'Edna, mais il ne pourra pas reproduire cet exploit sur l'île de Black Cod.
Le Global Positioning System (GPS) fonctionne correctement dans la région, comme dans la quasi-totalité du monde, et les agents ne devraient avoir aucun problème pour repérer les équipements GPS de leurs camarades, du moins tant qu'ils se trouveront à la surface et au-dessus de l'eau.
Si une balise GPS finit en eaux profondes, elle disparaît bien évidemment du réseau.

Se rendre sur place

Se rendre sur l'île de Black Cod implique généralement un vol d'Alaska Airlines en partance de Seattle ou de Juneau et un atterrissage sur l'unique piste de l'aéroport international de Ketchikan, sur l'île de Gravina. Un voyage de sept minutes par ferry permet ensuite de passer de l'aéroport à Ketchikan.
On trouve généralement entre trois et quatre bateaux de croisière dans le port de Ketchikan, si les Agents envisagent une approche plus luxueuse.
Les avions en partance pour l'île du Prince de Galles atterrissent à l'aéroport de Klawock, une unique bande d'asphalte munie d'un petit parking. On peut trouver des emplacements pour hydravions dans neuf villes du coin, y compris Craig. Avec une population de 1 500 habitants, cette dernière constitue la plus grande communauté de l'île du Prince de Galles et ressemble à une longue bande de deux cents bâtiments ainsi qu'une poignée de rues installée le long d'une péninsule étroite, sans compter les quelques maisons isolées des environs.
Il n'existe pas de route standard pour hydravions entre ici et l'île de Black Cod ou le voisin le plus proche, la baie d'Edna.
Des routes pour taxis maritimes s'étendent entre Ketchikan et l'île du Prince de Galles. Une autre route va jusqu'à la baie d'Edna, et une autre encore entre la baie et l'île de Black Cod.

Action sous-marine

Si vous voulez tirer sur quelque chose sous l'eau, bonne chance. Traitez chaque mètre d'eau entre vous et votre cible comme 5 points d'armure contre les armes à feu ordinaires et 10 points contre les fusils à cartouches. La haute densité de l'eau (à peu près mille fois celle de l'air au même niveau) rend les tirs d'armes de poing extrêmement violents pour le tireur également ; l'attaquant subit 1D3-1 points de dégâts par coup. Avec toute cette eau dans le barillet, le percuteur et le magasin, ajoutez également 10 % aux chances d'enrayement de l'arme.
À moins de posséder une spécialisation, un lance-harpon utilise la compétence Armes d'épaules : fusil assortie d'un malus de -20 %. Il faut 10 rounds pour tracter un harpon qui vient d'être lancé et 1 round pour recharger l'arme. Bien entendu, il est difficile de trouver de tels engins sur l'île de Black Cod (l'endroit n'est pas vraiment un paradis pour plongeurs) et les agents devront en amener un avec eux ou en faire importer un. Un lance-harpon fait à peu près la taille d'un fusil moderne.
Les tiges et lances à tête explosive (des bâtons plus ou moins longs avec une balle ou une cartouche placée au bout) utilisent la compétence Corps à corps (Bagarre) ou Armes blanches (Armes de mêlée) et infligent des dégâts basés sur le type de munition utilisé : le calibre 12 (4D6 points) est assez populaire chez les Agents. Deux rounds sont nécessaires pour recharger. Les gros calibres ont la faveur des pêcheurs qui les utilisent pour tuer rapidement de gros poissons, bien que l'usage de tels engins viole les réglementations en vigueur. Les Agents pourront en trouver à Ketchikan.
Un entre-deux intéressant est le harpon muni de têtes explosives à base de munitions de 357 Magnum et pouvant être chargé dans certains lance-harpon.
Notez que les têtes explosives peuvent se révéler mortelles même avec des cartouches « à blanc » à cause de la détonation ; déclenchées par contact, celles-ci envoient des gaz explosifs à haute pression dans la chair de la cible. Une tige chargée à l'aide d'une cartouche à blanc inflige des dégâts divisés par deux et n'empale jamais.
Les armes blanches restent efficaces, mais tout ce qui nécessite un certain élan, comme une massue ou une hache, n'inflige aucun dégât. En ce qui concerne les attaques sans arme des agents, seules les prises infligent des dégâts sous l'eau.

Arme	Mod	Dégâts	Portée	Cadence	Munitions	PdV	Prix
Fusil lance-harpon	Épaule -20 %	1D10	Proche	1/10	1	10	140 $
Bâton explo. (cal 12)	Mêlée ou Bagarre %	4D6	Contact	1/3	1	5	100 $
Lance explo.	Épaule -20 %	1D8+1D4	Proche	1/10	1	10	100 $

aucun ne s'approche de Black Cod ; au mieux, certains passent par la baie d'Edna. Pour atteindre les zones extérieures il est donc nécessaire d'emprunter un bateau plus important ou un hydravion. Les services d'un pilote et de son hydravion peuvent être loués dans les environs pour seulement 1 000 dollars par jour, et le marché (qui satisfait généralement les pêcheurs et les chasseurs locaux) est assez compétitif ; plus vous allez loin cependant, et plus les prix montent.

Ketchikan, Alaska

Située à 270 kilomètres par voie maritime de l'île de Black Cod, à 130 kilomètres par voie aérienne, Ketchikan est une grande ville selon les standards de l'Alaska, avec près de quatorze mille âmes en tout. C'est la seule ville de la région dotée d'un aéroport international (un petit) et c'est également l'endroit où une enquête portant sur l'île de Black Cod risque très fortement de commencer. L'hôpital général de Ketchikan dispose de vingt-cinq lits pour les traitements sur place et de vingt-neuf autres pour les soins à long terme, avec un personnel d'environ trente médecins comprenant des spécialistes en soins d'urgence, pédiatrie, gynécologie obstétrique, radiologie et imagerie, médecine interne et (à la clinique du sud-est de Ketchikan) en chirurgie générale.
L'endroit dispose de nombreux équipements, de matériel diversifié et de plusieurs moyens de communication avec le monde extérieur pouvant intéresser les Agents. En dépit de son allure étrange de petite ville isolée, il n'y a guère de différences entre Ketchikan et la plupart des villes modestes des États-Unis. On peut y trouver presque tous les services : hydravions, équipement lourd pour minage, armes et plus encore.

L'île du Prince de Galles

L'île du Prince de Galles ressemble surtout à une épaisse forêt verte ponctuée de collines et d'une poignée de petites installations. La plus grande communauté est Craig, sur la côte ouest, et ses mille cinq cents habitants. Une piste d'atterrissage goudronnée se trouve à Klawock, à onze kilomètres de Craig. Il faut à peu près quarante minutes en voiture pour parcourir l'île d'est en ouest.
Plusieurs villes disposent d'une salle commune, d'un hôtel, d'un motel ou de cabanes de séjour du Service des forêts des USA, disponibles dès l'automne et même en hiver.
Les soins d'urgence sur l'île sont prodigués par le centre médical Alicia Roberts de Klawock, lequel dispose de docteurs et d'infirmières toute l'année (cinq médecins en tout, pour la plupart des généralistes avec une formation en soins d'urgence, plus deux assistants et un dentiste). Les soins de routine sont pris en charge sur rendez-vous dans les cliniques de Craig et à la mairie de la baie de Thorne. Les téléphones fixes appelant le 911 (le numéro d'urgence) à Craig et à Klawock sont pris en charge par la police municipale de Craig. Pour les autres zones et les téléphones cellulaires, c'est la gendarmerie de l'État d'Alaska qui répond, et qui transmet généralement à la police de Craig ou de Klawock.

La baie d'Edna, Alaska

Situé à 30 kilomètres par voie maritime de l'île de Black Cod, ce petit avant-poste posé sur l'île de Kosciusko fut fondé par des bûcherons dans les

années 1950 et accueille quarante-sept personnes, toutes blanches à l'exception de deux familles métisses ; il sert également de centre postal ainsi que de station intermédiaire entre Ketchikan et les îles les plus éloignées. Deux hydravions peuvent être loués ici mais à cause de la nature isolée de la région et de la rareté des pilotes les prix peuvent monter jusqu'à 2 500 dollars par jour. Un voyage aérien entre Ketchikan et la baie d'Edna coûte environ 260 dollars.

Cet avant-poste maintient des communications satellites et radios à ondes courtes avec le continent. La baie d'Edna bénéficie d'un réseau cellulaire limité grâce à l'antenne de l'île du Prince de Galles.

La baie d'Edna reçoit deux fois par semaine la visite des hydravions de la Poste américaine autrement basée à Ketchikan. Pour les soins médicaux, les habitants se rendent à Craig, à 30 minutes par voie maritime plus 30-45 minutes de route. Le trajet est plus court par hydravion quand il y en a un de disponible, mais il est généralement plus rapide de partir par bateau et voiture que d'attendre l'arrivée d'un avion.

La responsable des Postes de la baie, Emily Serber, embarque à bord de son taxi maritime deux fois par semaine pour livrer du courrier, des colis et parfois même des conserves aux habitants de Black Cod. La baie constitue son « dernier arrêt » dans le monde civilisé avant l'île de Black Cod elle-même.

Serber peut dire aux Agents que le seul autre moyen pour accéder à l'île de Black Cod nécessite d'appeler le bureau des affaires publiques de la tribu et de programmer une visite (en s'y prenant à l'avance). Un bateau en provenance de l'île viendra alors les prendre à la baie d'Edna. Le chef de la police de Black Cod renverra tous ceux tentant d'entrer sans permission préalable.

Wrangell, Alaska

Situé à 130 kilomètres par voie maritime de l'île de Black Cod, à 70 kilomètres par voie aérienne, cet avant-poste est la plus ancienne communauté d'étrangers en Alaska et remonte aux incursions Russes de 1811. Il présente 2 250 habitants et se montre assez agréable à vivre pour ses occupants qui se reposent sur la pêche et le commerce pour leurs principaux revenus. L'endroit dispose même d'un aéroport de taille moyenne qui accueille des jets appartenant à Alaska Airlines.

La ville accueille également des douzaines de services de location d'hydravions, avec des prix commençant à 1 500 dollars par jour.

Le maintien de l'ordre

On ne trouve que peu d'agents de police dans la région de Black Cod. Même la plus grande communauté des environs, Ketchikan, n'emploie que trente-deux agents pour une ville de quatorze mille habitants. Wrangell, la seule ville dotée d'une force de police tout en étant suffisamment près pour pouvoir ne serait-ce que tenter une interférence juridictionnelle n'a que seize employés à temps plein. Le département de police de Craig a une douzaine d'agents qui s'occupent des patrouilles et des enquêtes. La dernière fois qu'un gardien de la paix y est mort en faisant son devoir remonte à 1966.

La gendarmerie de l'État d'Alaska, basée à Anchorage, dispose de deux cent quarante agents. Le détachement du sud-est est basé à Ketchikan et comprend des postes de petite taille à Haines, Juneau, Petersburg et (plus près de l'île de Black Cod) Klawock.

L'île de Black Cod en elle-même possède une force de police locale, composée de membres de la tribu (lesquels sont, bien évidemment, des hybrides de Profonds). Presque tous les incidents sur l'île ou dans les environs tombent sous la juridiction de cette force de police, un fait qui pourrait se révéler fatal pour tous les gêneurs venus remuer la vase. Ceux suffisamment malchanceux pour se retrouver seuls sur l'île ou avec une poignée d'amis risquent de le regretter amèrement (voir « Des doutes que l'on réduit au silence » page 24).

Convaincre la police des environs d'intervenir sur l'île de Black Cod se révélera difficile, au mieux. Seules des preuves directes de malversations (comme un enregistrement vidéo, quelques cadavres impliquant de toute évidence la tribu ou un témoin oculaire) pourraient pousser les autorités à agir. Ils sont peu nombreux à vouloir se retrouver avec une enquête du Bureau des Affaires Indiennes sur les bras (ce qui finira par arriver si une police extérieure tente d'intervenir dans la propriété des Black Cod), et encore moins nombreux à se préoccuper de ce qui se passe du moment que ça se passe en dehors de leur ville. L'étendue de la conspiration protège en vérité les insulaires de toute découverte ; la vérité est simplement trop monstrueuse pour qu'on y croie.

Le maintien de l'ordre fédéral

On ne trouve que quatre-vingts agents et autres membres du personnel du FBI dans l'État d'Alaska. La plupart d'entre eux opèrent à partir du bureau divisionnaire d'Anchorage, à 1 500 kilomètres de l'île de Black Cod.

Le bâtiment du bureau divisionnaire d'Anchorage accueille le Centre d'information pour le maintien de l'ordre et le Groupe urbain de maintien de la paix de la gendarmerie de l'État d'Alaska, lesquels ciblent les gangs et les jeunes criminels et comprennent des agents du département de police d'Anchorage. L'endroit abrite également la Brigade multi-agences d'intervention contre le terrorisme, qui comprend le Département de police d'Anchorage, la Gendarmerie de l'État d'Alaska, le U.S. Marshals Service, les Garde-côtes américains, le Service de l'immigration et de la naturalisation, le Service des douanes

Prêts !

Certains agents aiment se couvrir : avec un peu de marche à pieds, il est possible d'acheter tout ce qu'il faut pour se tenir chaud, au sec et se nourrir dans n'importe quel magasin pour campeurs. Le kit suivant devrait coûter entre 2 900 et 4 000 dollars :

Chaussures : bottes en néoprène ou en caoutchouc pour garder les pieds au chaud et au sec. Sandales pour les rivières et chaussettes en Gore-Tex.

Chaussures de randonnée :des bottes imperméables neuves entraîneront inévitablement de sacrés coups de chaud ; les agents un peu malins les casseront avant d'en avoir réellement besoin (ne pas le faire entraînera des malus de -10 % aux tests de compétences appropriés pour courir, escalader, etc.).

Gants : des gants en néoprène ou en caoutchouc isolant.

Contre la pluie : une veste, un pantalon et un manteau en Gore-Tex.

Vêtements : un haut synthétique à manches longues, un pantalon de randonnée synthétique, trois paires de chaussettes synthétiques, un bonnet en laine, des gants en polaire, des lunettes de soleil.

Sac à dos : contenance 30 000 centimètres cubes.

Bouteille d'eau : cantine en acier ignifugé.

Sac de couchage : sac de couchage synthétique et imperméable avec une température de confort estimée à 0 degré.

Équipement : réchaud à gaz, lampe avec chargeur solaire.

Effets personnels : affaires de toilette, crème solaire avec forte résistance aux UV, répulsif à insectes, appareil photo, jumelles.

américain, le Bureau du procureur des États-Unis et le Bureau des enquêtes spéciales de l'U.S. Air Force.
Le FBI a des avant-postes à Fairbanks et Juneau. L'agence de Fairbanks dispose de trois agents et d'un secrétaire dans un bureau situé dans le bâtiment fédéral. Le bureau de maintien de l'ordre fédéral le plus proche est celui de Juneau, à plus de 3 000 kilomètres au nord-ouest de Ketchikan, lequel dispose de deux agents et d'un secrétaire.
Bien évidemment, l'île de Black Cod est une terre tribale, où le FBI doit respecter une juridiction très stricte et spécifique. Le Bureau des Affaires Indiennes, basé à Juneau avec des bureaux à Fairbanks et Anchorage, est plus spécifiquement responsable du maintien de l'ordre sur les lieux ; l'île de Black Cod présente néanmoins une criminalité des plus réduites et ne nécessite que peu de surveillance.
La vérité est que le poids politique de la tribu assure de tenir le FBI et le BIA à l'écart autant que possible. Les Agents ne recevront pas d'ordre officiel de mission les envoyant sur place, sauf si les conditions deviennent si extrêmes que leurs responsables seront plus préoccupés par les retombées politiques globales que par l'opinion de leurs amis politiciens au sein de la tribu.

Les armes en Alaska

L'Alaska est un des États les plus permissifs pour ce qui concerne la détention et l'utilisation des armes à feu. On peut y acheter au comptoir presque tous les types d'armes à condition d'avoir 21 ans révolus et d'avoir l'air sobre et sain d'esprit. Certaines boutiques demandent une vérification des antécédents, mais d'autres se fient tout simplement à leur instinct et demandent à l'acheteur de prêter serment et de signer un papier indiquant qu'il n'a commis aucun crime violent au cours des dix dernières années.
La probabilité de se voir contrôlé diminue avec l'éloignement des zones civilisées ; dans les bordures de l'État (comme Wrangell ou la baie d'Edna), on peut se contenter d'entrer dans un magasin général et acheter tout un sac d'armes sans se voir poser une autre question qu'« espèces ou carte de crédit ? »
Les agents fédéraux et ceux chargés du maintien de l'ordre peuvent se contenter d'entrer, montrer leur badge, effectuer la transaction, et éviter ainsi toute la paperasserie habituelle.
L'État d'Alaska délivre des permis pour la détention d'armes dissimulées, mais ne demande pas la possession de tels documents pour pouvoir porter une telle arme sur le territoire. Cette étrange règle ne s'applique en réalité que lorsqu'un citoyen a besoin d'un permis pour se rendre dans un autre État, pour faire le lien entre le lieu de résidence et la destination ; sans cela, ces permis ne sont que très rarement demandés.
Quelques situations nécessitent néanmoins une certaine limitation dans la détention ou dans l'usage des armes :

1) Les autorités locales doivent être averties que vous possédez une arme dissimulée
2) Les armes ne sont pas autorisées dans les bus scolaires, les écoles et dans les événements sportifs organisés par l'école, ni dans les cours de justice ou dans les bâtiments fédéraux, gouvernementaux ou de l'État
3) Le gérant d'un lieu servant de l'alcool ne peut pas posséder une arme chargée (le propriétaire et les employés de tels établissements ne sont pas concernés par cette restriction)

Les armes automatiques tombent sous le coup de la loi fédérale, mais des kits de modification se trouvent dans la plupart des boutiques (surtout dans les zones reculées) et permettent de convertir facilement une arme semi-automatique en arme automatique.
De même, à cause du grand nombre de personnel militaire en Alaska (pour un total d'environ 16 000 individus), il existe un marché noir important où les Agents pourraient acquérir des armes plus lourdes. Pour ceux, nombreux, ayant des liens avec le gouvernement fédéral, l'acquisition d'armes illégales, pour quelque raison que ce soit, est néanmoins un acte extrêmement grave.
L'attitude générale de l'Alaska vis-à-vis des armes peut se résumer ainsi : les gens ont des armes sur eux ; occupez-vous de vos affaires ; ne prenez pas votre arme après avoir bu. Plus vous vous éloignerez des communautés importantes, plus vous verrez d'armes. Il est plutôt commun, par exemple, de voir non loin de Ketchikan des civils porter des pistolets à la ceinture comme si de rien n'était.
Les Agents devraient faire très attention quand ils dégainent en Alaska. Il est plus que probable que leur cible ou les gens dans le coin ont leur artillerie, et s'ils se méprennent sur les intentions des personnages, une fusillade pourrait bien survenir.



L'île de Black Cod et le monde extérieur

Pour les politiciens d'Alaska et de Washington D.C., l'île de Black Cod est la réussite la plus éclatante de l'histoire amérindienne, et personne n'a envie de rompre ce beau rêve.

La tribu de Black Cod fit partie des deux cents villages à rallier la Loi de règlement des revendications autochtones d'Alaska (l'Alaska Native Claims Settlement Act, ANCSA) et à recevoir des compensations du gouvernement américain. Elle possède une petite partie de la Sealaska Corporation (qui fut créée en dehors de la communauté et travaille dans le domaine du bois, de la pêche et de la gestion des propriétés à travers tout l'État), mais elle ne constitue pas un actionnaire particulièrement actif de la société. Au lieu de quoi, la tribu se base avec succès sur la force de sa propre industrie ; elle entretient une flotte de pêche active et particulièrement prospère, attire un tourisme modeste mais régulier, et ne ponctionne que rarement les ressources de l'État ou du gouvernement fédéral.
Les représentants de Black Cod entretiennent des liens avec les politiciens d'Alaska à tous les niveaux : l'unique représentant des USA (basé à Fort Yukon), les deux sénateurs américains et surtout le plus proche représentant de l'État (basé à Ketchikan) et le plus proche sénateur de l'État (basé à Sitka). L'île de Black Cod finance généreusement les campagnes de politiciens de toutes les couleurs. Les conservateurs citent la tribu comme un exemple d'industrie autochtone ayant réussi ; les libéraux, comme la fierté de l'ANCSA.
Jusqu'à présent, l'île de Black Cod n'a pas utilisé ce capital politique. Elle concentre son attention sur les juges locaux et le maintien de l'ordre afin de conserver son indépendance et sa liberté. Cependant, si elle devait se défendre contre une interférence gouvernementale ou une malencontreuse enquête du FBI, elle pourrait attirer sur la tête des Agents de Delta Green et de leurs supérieurs l'attention de politiciens locaux indignés, et faire pression pour qu'ils présentent des preuves formelles au plus tôt ou qu'ils arrêtent de harceler un peuple amérindien fier et accompli.
Pour la plupart de ses voisins, l'île de Black Cod a la réputation d'être une communauté accueillante, pacifique, sûre, pleine de gens simples et travailleurs. Si vous parlez aux bonnes personnes (généralement des pêcheurs malheureux, des bûcherons venant se faire mettre à la porte, des hommes et des femmes cherchant quelqu'un à rendre responsable de leurs malheurs), vous aurez vent de rumeurs disant que tout n'est pas aussi bon qu'il en a l'air, d'histoires de corruption et de conspirations criminelles. Tout cela restera très vague et largement inspiré par la jalousie à l'encontre de l'apparente prospérité de la communauté : une telle réussite ne saurait être atteinte sans avoir les politiciens dans la poche ! La plupart de ces dires fleurent bon les théories conspirationnistes et les légendes urbaines racistes.
Si les Agents exigent davantage de détails, il est possible qu'on les envoie vers Mark Lee, un pêcheur obsédé par l'île de Black Cod (page 44).
Pour les tribus Haida, les Black Cod sont connus sous le nom de *Deikeenaa* (« Le peuple loin par-delà la mer »). Cela fait très longtemps qu'ils évitent tout contact avec les autres tribus, sauf quand il s'agit de leur vendre quelques bibelots bon marché à la boutique de souvenirs.
Les tribus Haida ne connaissent pas la véritable histoire des Black Cod, mais leurs anciens se souviennent de légendes sur le peuple du Démon-Poisson, passées de petites générations en générations plus petites encore. Si les Agents parlent sérieusement d'êtres mi-homme, mi-poisson, un ancien ou deux pourraient prendre un air grave et se demander s'ils n'auraient pas vécu près de leur ennemi ancestral pendant tout ce temps. La plupart des Haida, néanmoins, se contenteront d'éclater de rire.

Visiter l'île

Depuis 1989, Cha'atl Gáwtall (« La nouvelle Cha'atl »), une petite réplique de village Haida, est ouverte durant l'été aux touristes locaux venant par bateaux de la baie d'Edna. Chaque visite doit être pré-arrangée avec l'île de Black Cod. Le ticket qui coûte 22 dollars permet d'acheter toute une panoplie de rituels, rencontres, un cours de tissage de filets et une visite à la loge et à la boutique de souvenirs. L'industrie du tourisme se montre plus florissante quand un navire de croisière s'arrête au port de Ketchikan, et se voit largement mise en avant dans les journaux locaux, les brochures de voyage et sur Internet.
Descendant du ferry en provenance de la baie d'Edna, les visiteurs de la nouvelle Cha'atl découvrent une petite ville animée, construite autour d'une loge Haida des plus pittoresques. Un hôpital modeste est placé non loin des quais et est géré par des membres de la tribu qui ont été formés à l'université la plus proche. La nouvelle Cha'atl ne dispose d'aucun hôtel, c'est pourquoi les visites finissent-elles tôt, tous les touristes devant prendre le ferry en milieu d'après-midi pour retourner à la baie d'Edna.
Sur l'île, les visiteurs sont accueillis par Joe Kátl, le porte-parole de l'île de Black Cod, et chaque touriste est pris en charge par deux membres souriants de la tribu, vêtus du costume cérémoniel Haida noir, blanc et rouge. Les hôtes restent près de leurs invités

pendant toute la durée du séjour. Même pour une pause « toilettes », les deux guides restent à attendre près de la porte, sans se départir de leur sourire.

Un visiteur possédant la compétence Sciences humaines (Anthropologie ou Archéologie) à 50 % ou plus et réussissant son test réalise que les grands totems que l'on trouve dans tous les lieux cérémoniels Haida ainsi que les têtes d'aigles ou de corbeau (selon la tribu) sont ici absents. Si on lui pose la question, Joe Kátl dit que le peuple de l'île de Black Cod appartient à une troisième branche, moins connue que celles de l'Aigle ou du Corbeaux, mais encore bien vivace et fière.

Kátl dit également que l'île de Black Cod commerce très régulièrement avec la Ketchikan Seafood, Inc., qu'elle fournit en produits de la mer. De plus, la tribu possède une part minoritaire de la Sealaska Corporation, elle aussi basée à Ketchikan. Sealaska possède de grandes propriétés dans la région, notamment sur l'île du Prince de Galles.

Dans le village, deux douzaines de locaux imitent le mode de vie Haida avec de légères modifications pour refléter le profond respect des Black Cod envers la mer (qu'ils sont incapables de dissimuler entièrement). À Cha'atl Gáwtall, les touristes ont la chance de voir des artisans travailler sur de fausses sculptures en bois, des danseurs exécuter de fausses cérémonies et de faux chants, et des conteurs mentir à propos des origines de la tribu. Les Black Cod grandissent en apprenant cette version erronée de leur histoire en plus de la vérité.

Tout Agent doté d'une compétence en Sciences humaines (Anthropologie ou Archéologie) à 50 % ou plus et réussissant son test peut remarquer certaines étrangetés dans cette présentation. Il a alors la nette impression d'avoir déjà lu mot pour mot cette histoire des origines dans un livre quelconque.

(Les visiteurs qui enregistrent ces récits et les font écouter par la suite à un expert en anthropologie obtiennent la même réponse. Naturellement, les autochtones souriants insistent pour que les visiteurs cessent immédiatement s'ils les surprennent en train d'enregistrer quoi que ce soit.)

D'autres indices existent. Des objets à vendre dans la boutique de souvenirs locale (des masques colorés en bois, des enveloppes portant des dessins Haida, des boîtes en cèdre, des grenouilles, des pieuvres, des poissons et des humains en pierre lisse sculptée, étrangement entremêlés) sont tous Haida d'origine, mais sont achetés par caisses au musée Haida Gwaii à Qay'llnagaay, sur une île de la Reine Charlotte. Parfois, un objet porte encore l'autocollant indiquant sa provenance. Il n'y a rien d'illégal ici, même si tout cela semble légèrement malhonnête.

En dépit de cela, l'île de Black Cod semble tout sauf louche. Plutôt pacifique, fructueuse et pittoresque à vrai dire. Elle semble être exactement ce que le gouvernement des États-Unis souhaite pour toutes les communautés amérindiennes.

Les touristes sont surveillés étroitement durant tout leur séjour par les membres de la tribu. Un décompte est effectué quand ils quittent le bateau, et un autre quand ils reviennent. Si certains se « perdent » en chemin, l'île tout entière se lance à leur recherche. Joe Kátl prend alors un air grave et concerné : selon lui, il est facile pour un étranger de se perdre sur l'île de Black Cod.

Cela n'est pourtant jamais arrivé.

Le peuple de Black Cod n'est composé ni d'idiots, ni d'aveugles. Leur intelligence rend toute stratégie extrêmement difficile à mettre en œuvre, surtout les tactiques consistant à abandonner une visite officielle pour aller fouiner discrètement. De telles actions seront immanquablement remarquées.

Si les Agents se rendent sur l'île de Black Cod par leurs propres moyens et se mettent à brandir leurs badges d'employés fédéraux, le chef de la police K'amahl, Joe Kátl et Martin Kíldaaw se rendent rapidement à leur rencontre pour limiter l'intrusion.

Cela a déjà eu lieu plusieurs fois. Quand les menaces de procès et de répercussions politiques échouent, une utilisation subtile du sortilège Dominer suffit à persuader le meneur des étrangers de repartir après une visite de routine. Une controverse en 1989 avec le CDC (voir page 22) constitue la dernière incursion en date. Si les Agents ne peuvent être dissuadés, ils reçoivent bientôt des appels furieux du bureau du FBI à Juneau, puis de l'agent spécial en charge d'Anchorage, brandissant tous deux une fin de carrière à venir.



Quelques noms Haida

Les Indiens combinent fréquemment un nom Haida avec un prénom ou un surnom plus « anglais », comme vous pouvez le constater chez des personnages de la tribu des Black Cod tels que Joe Kátl et Martin Kíldaaw. Voici quelques noms Haida tirés d'archives historiques et pouvant être utilisés pour votre partie.



Noms masculins

Tsu-Xoog-eesh
Goo-nuX-nusti
K'ooxsee
Gooxh naawu
Tak'wjaa
Naasshaakh

Noms féminins

Gaan Tlaa
Toolsaaxh
Kaayikaxhaa
Skajeek
K'ashaawat
Kaaxhoox'adukaa

La vérité

La légende des Black Cod (du moins celle narrée par les autochtones) raconte qu'il y a cinq cent ans, les Black Cod arrivèrent en canoë de guerre après avoir quitté leur ancien foyer sur une île lointaine. Pourquoi quittèrent-ils leurs demeures, nul ne le sait. L'histoire raconte qu'ils suivirent les poissons Núu (des recherches indiqueront qu'il s'agit là d'un mot Haida pour « pieuvre », un parmi de nombreux mots, signifiant littéralement « poissons à tentacules ») jusqu'à leur nouvel habitat. Ils s'installèrent alors dans ce nouvel endroit et, à cause des richesses que recelaient la terre et la mer, oublièrent les désirs guerriers typiques des Haida pour les remplacer par une culture basée sur l'adoration de l'océan et de ses éléments.

La vérité est en fait bien plus sombre. En 1555, les Enfants de la Femme-Poisson fuirent la purge dirigée par les Haida qui tentaient d'effacer le culte dégénéré du Démon-Poisson, et c'est en recherchant un nouveau sanctuaire qu'ils arrivèrent sur l'île de Black Cod. Pendant de nombreuses années, ils craignirent que les tribus voisines ne profitent de leur état de faiblesse pour les anéantir, aussi menèrent-ils leurs rites le plus discrètement possible sur les rives de l'île faisant face à l'océan. Aucune des tribus locales n'avait conscience de l'étrangeté des Black Cod, et après quelques tentatives de commerce et même de guerre (qui semblaient toujours se terminer brutalement pour la tribu attaquante), ils les laissèrent en paix.

Vers 1650, les choses prirent un tour plus sinistre. Les Black Cod, reprenant confiance, commencèrent à faire des tribus locales leurs proies. Tirant tout l'enseignement nécessaire de leur échec à Haida Gwaii, ils agirent secrètement : des chasseurs solitaires des Tlingit étaient alors kidnappés et sacrifiés afin d'attirer la créature océane que les Black Cod adoraient, mais leur dieu refusait de répondre à leurs appels. Pendant cent ans, leurs rites demeurèrent invisibles et ininterrompus ; près de deux cent cinquante victimes périrent au nom du culte avant que le premier contact avec les blancs n'ait lieu.

En 1740, la première flotte russe arriva près de Ketchikan, et l'île de Black Cod fut l'un des premiers lieux de la future Alaska du Sud où ils s'installèrent. Toujours vigilants et sur le qui-vive, les Black Cod devinrent les hôtes généreux des Russes. Alors que les autres tribus gardaient leurs distances, ils accueillirent les nouveaux venus à bras ouverts. Ils savaient que les hommes blancs détenaient le pouvoir, la technologie et la richesse, et que ces éléments pouvaient, entre de bonnes mains, servir le Démon-Poisson. Rapidement, une puissante entreprise commerciale russe, la Shelikhov-Golikov, fit officiellement des Black Cod ses alliés et, utilisant la tribu comme un outil, cartographia et exploita sans retenue les ressources de la région.

Ce fut une époque faste pour le peuple de Black Cod. Ils pouvaient enlever des douzaines de Haida sans souffrir de la moindre répercussion. Si les blancs décimaient les Aleut et les Tlingit, ils laissaient le peuple inhumain en paix. Leur population se multipliait, leurs rites se faisaient plus audacieux, et leurs ennemis périssaient.

En 1787, pour la première fois, les rites des Black Cod attirèrent un héraut des profondeurs de l'océan Pacifique, un messager de la créature qu'ils vénéraient. Celui-qui-nage-avec-les-cadavres s'installa dans les eaux profondes jouxtant l'île, et de cet endroit il fut



Ichtyose, ou pire encore ?

Pour un Agent qui réussirait un test de Médecine ou demanderait son avis à un expert, les yeux globuleux et la peau écailleuse d'un hybride de Profond ressemblent très fortement à de l'ichtyose, un trouble assez rare. Son origine est souvent génétique, bien qu'une forme non-génétique (encore plus rare) puisse naître de maladies systémiques telles que certains cancers, la lèpre, le SIDA, la tuberculose et la fièvre typhoïde. L'ichtyose crée des zones de peau écailleuses et décolorées et dans certains cas des yeux enflés. Elle est exacerbée par un air sec, des températures froides et la consommation d'alcool. Il n'existe aucun remède et aucun moyen connu pour s'en prémunir ; sa prise en charge implique principalement des traitements de la peau et des exfoliants pour hydrater la peau et soulager les irritations.

Qu'est-ce qui se cache sous ce nom ? L'animal dont la tribu des Black Cod tire son nom correspond en réalité à un poisson téléostéen du Pacifique Nord appelé Anoplopoma fimbria, « morue charbonnière » ou bien encore « pampus » aux USA et au Canada. Sa chair est friable et sucrée et très populaire au Japon. De nombreuses caractéristiques de ce poisson se retrouvent dans le peuple de Black Cod : c'est un prédateur opportuniste qui se nourrit des autres poissons, dont la longévité est exceptionnelle et qui peut survivre à de grandes profondeurs (plus de 2 000 mètres).

appelé une fois tous les deux mois, pendant la nouvelle lune, pour venir se faire adorer par la tribu et recevoir un sacrifice rituel.

Lorsque les Américains obtinrent la possession de l'Alaska dans les années 1860, les Black Cod étaient devenus la seule tribu des environs à ne pas avoir été décimée par la maladie, l'esclavage ou la violence. Ils étaient forts, riches, et autonomes. Pendant que les autres tribus souffraient, ils poursuivaient leur culte dépravé sans jamais perdre de vue la raison pour laquelle ils avaient été bannis de leur ancien foyer. La leçon du massacre de Cha'atl restait bien gravée dans toutes les mémoires.

Les choses ne changèrent guère quand les sociétés commerciales américaines prirent la suite des Russes ; les Indiens de Black Cod continuèrent de jouer le rôle de guides, d'interprètes et d'alliés des blancs. En 1951 le traité Tlingit/Haida accorda différentes parties d'Alaska du Sud aux populations autochtones. L'île de Black Cod fit partie de ces accords et fut concédée à perpétuité au peuple qui l'habitait.

Jusqu'à aujourd'hui, les Black Cod sont restés un exemple de succès pour la région. Certains pensent que cette réussite est due à leur séparation du continent, à un étrange héritage génétique qui les immuniserait aux « maladies indiennes » ou bien encore à la simple chance ; pour faire court, personne excepté les Black Cod eux-mêmes ne sait pourquoi ce peuple s'est vu épargner les horreurs qui ont ravagé les autres cultures amérindiennes.

Les apparences sont trompeuses

Les Black Cod d'aujourd'hui forment un peuple de petite taille, doté d'une peau et de cheveux sombres, et d'une poignée de traits génétiques étranges les séparant des autres tribus locales. Leur apparence a quelque chose de particulier, qualifié par les autochtones d'« yeux d'insectes », des yeux globuleux qui leur donnent l'air constamment étonné. La pratique d'écarquiller les yeux s'est d'ailleurs répandue chez les blancs pour désigner en silence les membres de la tribu. Les Black Cod ont tendance à avoir un corps large, un cou presque absent, de longs bras et des problèmes de peau tels que de l'eczéma ou de l'acné. Ils sont ainsi faciles à différencier du reste de la population amérindienne locale.

Un membre lambda du peuple des Black Cod semble particulièrement inoffensif. En réalité, il est facile au premier coup d'œil de leur attribuer une forme d'arriération mentale. Pour la plupart des blancs les connaissant mal, ces Amérindiens semblent légèrement attardés. C'est là un a priori extrêmement dangereux.

Leur aspect inoffensif n'est qu'une illusion. Ils sont particulièrement forts, surnaturellement forts en fait, bien qu'ils n'en fassent que rarement la démonstration. Ils sont très résistants physiquement, résistent très bien aux chocs, et peuvent bien évidemment nager et retenir leur souffle pendant des durées inhumaines. Pire encore, ce sont des fanatiques ; bien qu'ils dissimulent ce fait, ils sont prêts à mourir pour protéger les secrets de l'île de Black Cod. En résumé, ils peuvent sourire de toutes leurs dents quelques secondes avant d'enfoncer une lame dans le dos d'un Agent un peu trop insouciant. Ils n'ont aucun problème avec le mensonge, le meurtre, le vol et pire encore, du moment que c'est pour protéger le culte du Démon-Poisson.

L'industrie

La principale industrie du peuple des Black Cod est, bien entendu, la pêche. Les autochtones ramènent un grand nombre des morues charbonnières qui ont donné leur nom à l'île et à la tribu. Ce succès est surprenant car les eaux entourant la baie d'Edna sont considérées comme « épuisées » par la plupart des pêcheurs alentours, qui préfèrent se tourner vers des étendues plus éloignées.

Quand la pêche dans la baie d'Edna est devenue plus difficile à la fin des années 1950, les Black Cod sont les seuls à avoir eu la chance de ramener de grandes quantités de poissons en travaillant près de leur île. Ils continuent aujourd'hui d'affirmer que leur « vénération pour la mer » est à l'origine de cette réussite. La plupart des locaux voient cela comme une légende indienne de plus, quand la plupart des ichtyologistes affirment que les eaux se trouvant du côté Pacifique de l'île sont probablement un grand foyer de morues charbonnières. Quoi qu'il en soit, les Black Cod jouissent de l'exploitation exclusive des eaux où cette explosion de la population marine a été constatée, au grand dam des autres pêcheurs.

Les Black Cod vendent exclusivement leurs poissons à la Ketchikan Seafood, Inc., une société privée opérant à partir de Ketchikan en Alaska. Cette société n'a aucun lien illicite avec les plus sombres activités de la tribu, et se contente avec bonheur de vendre les importantes prises que les Indiens semblent capables de reproduire chaque saison. Les Black Cod sont la poule aux œufs d'or de la Ketchikan Seafood, et la société serait prête à aller très loin pour protéger une relation valant, chaque année, douze millions de dollars. Pour plus de détails, voir « Arthur Illescu, président de Ketchikan Seafood, Inc ». page 43.

Une industrie secondaire de plus petite taille s'est développée dans les quinze dernières années : le tourisme. Mise en place en 1989 par Joe Kátl, un ancien de la tribu, cette ouverture aux étrangers a pour origine l'idée que dévoiler aux touristes « le mode de vie des Black Cod » ou plutôt une version édulcorée permettrait de détourner les suspicions des voisins suite aux morts de nombreux natifs de l'île de Black Cod.

L'ancien village de Cha'atl Gáwtall (« La nouvelle Cha'atl ») est ouvert durant l'été pour accueillir des visites touristiques sous la surveillance des anciens. Ces visites sont soigneusement encadrées par les Black Cod, à partir du moment où les étrangers montent dans un des bateaux touristiques (manœuvrés exclusivement par des membres de la tribu) de la baie d'Edna.
L'objectif du tourisme, prouver que les Black Cod n'ont rien à cacher, a globalement fonctionné comme prévu. Vus autrefois comme un peuple pacifique mais dissimulateur, ils sont désormais considérés comme des gens affables, ouverts et avides de partager leur culture. En réalité, tout ce qu'un touriste voit est intégralement tiré d'un ouvrage d'anthropologie.

Le recensement

Le recensement national de 2 000 a prouvé que les Black Cod formaient le peuple amérindien le plus prolifique d'Amérique ; le nombre de jeunes présenté était en effet peu ordinaire compte tenu de la population initiale, de la démographie et de la situation géographique. Ce fait, considéré comme une bénédiction par le Bureau des Affaires Indiennes, est devenu accidentellement public. La plaisanterie la plus courante dans la région est dès lors devenue « Que pourraient-ils bien faire d'autre dans cet endroit ? »
Les Agents pourraient apprendre beaucoup des archives du recensement ; ces données restent hélas secrètes pendant soixante-quinze ans après leur détermination.
Si on la contacte, la personne chargée du recensement sur place (Emily Serber, la responsable des Postes d'Edna Bay) rapporte que les Black Cod se sont montrés coopératifs et organisés ; ils se seraient en effets mis en rangs pour être comptés sans faire le moindre esclandre, et auraient rempli les papiers avec diligence. Serber se montre nerveuse si des agents fédéraux la contactent, craignant que les fuites sur le recensement des Black Cod aient entraîné une enquête et ne lui coûtent son travail. Elle n'ira pas jusqu'à mentir, mais refusera tout de même de porter le chapeau pour les fuites.

Anomalies congénitales

On sait depuis près de cent ans que les Black Cod souffrent de diverses anomalies congénitales. La plupart des locaux l'attribuent au fait qu'il s'agit d'une petite population dont la consanguinité produit d'étranges combinaisons génétiques. Les dossiers médicaux de Craig et Ketchikan indiquent deux cents morts à la naissance et avortements spontanés dans les dix années précédant 1994 (l'année où l'hôpital de Black Cod a ouvert ses portes), ainsi que deux douzaines de morts dues à des anomalies congénitales. Le nombre véritable, que la tribu cache du mieux qu'elle peut, est beaucoup, beaucoup plus élevé.



Avoir accès au recensement

Des agents de Delta Green tirant quelques ficelles pourraient avoir accès à des photocopies du recensement de 2 000 de l'île de Black Cod. Un tel coup se révélera difficile à exécuter, et devrait demander pas mal d'allers et retours, de léchages de bottes et/ou de pots de vin. Les données, au premier coup d'œil, semblent banales, en dépit du coup de fouet présenté par la démographie (la population serait passée de 550 âmes à 1 300 en dix ans). Un examen plus attentif révélera d'autres éléments.
Tout d'abord, nombre des échantillons manuscrits paraissent identiques. Tout expert en écritures et documents (pour la plupart des Agents, cela veut dire réussir un simple test combiné de Droit et de Psychologie) confirmera que la quasi-totalité des 1 300 documents semblent avoir été remplis par moins d'une douzaine d'individus, comme si chacun avait inscrit des données différentes sur des centaines de feuilles à la fois. Si cet expert en écritures et documents est aussi un graphologue de talent ou s'il réussit un test de Psychologie, il peut également noter que le lettrage de tous les sujets indique un stress émotionnel important et une forte dose d'agressivité.
Bien entendu, en raison de la nature secrète de ces documents, ces éléments ne sauraient être utilisés dans une Cour de Justice. Ne serait-ce qu'obtenir leur accès est un acte dangereux, nécessitant la complicité d'autres employés fédéraux, le tout dans une atmosphère de peur, de méfiance et en brandissant la menace du terrorisme. Sur un test raté de Chance les Agents sont contactés par le FBI (très probablement de l'agent spécial David Whelman du bureau de Juneau) qui souhaite les interroger sur le vol ou la copie illégale de « documents gouvernementaux » (voir « L'agent spécial David Whelman, FBI », page 43).

La maladie la plus intéressante présentée par la population de l'île est un problème cardiaque spécifique appelé « syndrome idiopathique de fibrose ventriculaire » (SIFV), lequel semble affecter seulement les hommes adultes. Au grand dam de ce peuple, le trouble a poussé le Centre de Contrôle des Maladies (le CDC) à mener une enquête auprès de la population.
Les Black Cod contrôlent désormais la divulgation des informations médicales concernant l'île, depuis que la mort d'un de leurs membres a été étudiée par un médecin légiste de la baie d'Edna et a amené le CDC sur l'île en 1989. Cet événement a également poussé Joe Kátl à lancer sa « contre-offensive » touristique. Toute cette attention malvenue a encouragé les anciens à recourir à la corruption, au chantage et pire encore pour influencer les gouvernements locaux et permettre à la tribu de contrôler entièrement les traitements médicaux, les certificats de naissance et de décès et bien d'autres choses.
Sous couvert du *boom* de la population locale, la tribu a mis en place un petit hôpital sur l'île ainsi qu'un poste de médecin légiste. Depuis sa construction en 1994, l'hôpital n'a laissé filtrer que les morts les plus ordinaires ayant eu lieu dans la région, et a fait tout son possible pour cacher la moindre anormalité pouvant attirer l'attention du gouvernement sur la tribu.
En dépit de ce nouveau degré de contrôle, l'île reçoit souvent la visite des docteurs Marcus Gaver et Paula Petrovich du CDC qui enquêtent activement sur le SIFV. Jusqu'à présent, leur travail s'est limité à deux cadavres trouvés à la fin des années 1980. Aucun autre cas ne leur a été rapporté depuis. Craignant que l'on découvre la nature inhumaine de leurs membres, les Enfants de la Femme-Poisson se débarrassent des corps suspects et cachent leur disparition au monde extérieur.

Le syndrome idiopathique de fibrose ventriculaire

Cette maladie semble n'affecter que les hommes adultes descendant des Indiens Haida et appartenant à la petite population isolée de l'île de Black Cod. Aucun cas n'a été signalé ailleurs. Au cours des quarante dernières années, cinq morts ont été provoquées par la maladie, bien qu'aucun nouveau cas n'ait été rapporté en vingt ans.
La maladie provoque une division supplémentaire du muscle cardiaque après la naissance ; les ventricules se voient séparés près d'une demi-douzaine de fois par un nouveau mur de cartilage en forme de toile d'araignée. Personne ne comprend la méthode ou l'origine du mal, mais ils sont nombreux à s'y intéresser pour les applications thérapeutiques possibles dans le traitement des maladies cardiaques (via la régénération des tissus par exemple). Les deux cœurs trouvés sur les cadavres en 1989 et 1986 sont encore à l'université d'Alaska du Sud-Ouest (située à Ketchikan) et forment un sujet d'étude fascinant dans le domaine des anomalies cardiovasculaires.
Toute personne ayant suivi une formation médicale et examinant l'organe préservé aura bien du mal à expliquer comment une personne pourrait continuer de vivre avec une telle malformation. Le rapport indique que la modification doit avoir pris au moins un an dans chacun des cas, année durant laquelle la victime n'a présenté aucun signe négatif.
Jusqu'à présent, aucun individu n'a été découvert en vie avec cette maladie, bien que le CDC se montre vigilant depuis de nombreuses années. Les Black Cod forment un peuple secret qui hésite à consulter un docteur même dans les circonstances les plus pressantes.
En vérité, le SIFV n'est qu'un stade précoce du processus de transformation d'un hybride humain en Profond. Parfois, l'évolution échoue et tue brusquement le malheureux, une des innombrables modifications apparaissant trop tôt ou trop tard.
D'autres déformations et décès plus prononcés adviennent régulièrement dans la population de Black Cod mais ils sont dissimulés aux autorités. Depuis la construction de centres médicaux locaux sur l'île en 1994, les autochtones peuvent disparaître des dossiers sans laisser de traces, dès l'instant où ils posent problème. Certains retournent à la mer, d'autres meurent ou sont trop hideux pour que l'œil humain puisse les supporter.
Les anciens font très attention aux hybrides se trouvant au premier ou au dernier stade de leur évolution : tous ceux que les étrangers voient sont des êtres chez qui la souillure n'est pas trop prononcée. Ces locaux, les 1 331 recensés, en cachent presque 700 autres dissimulés dans des zones secrètes de l'île, sur la terre et dans l'océan.

Cas n°1 (1986)

Le changement avait commencé durant les semaines ou les mois précédant le décès, mais les Black Cod n'en avaient pas conscience quand le sujet s'est rendu sur le continent. C'est là qu'il eut une attaque et fut emmené à l'hôpital avec le souffle court et des douleurs abdominales. Le sujet mourut d'un arrêt cardiaque peu après son arrivée sur place. Les rayons X montrèrent une étrange masse dans la poitrine, ce qui attira suffisamment l'attention du médecin légiste pour que ce dernier autorise une autopsie.
L'anomalie majeure détectée ainsi était en fait un cœur étonnamment gros comportant des masses fibreuses. Les anomalies des autres organes étaient moins évidentes, et les recherches se concentrèrent sur le cœur tandis que plusieurs experts étaient appelés par téléphone.
C'est à ce moment que le peuple des Black Cod (représenté par Martin Kíldaaw) eut connaissance de la mort ainsi que de l'autopsie, qui était pratiquée sans l'autorisation officielle d'un parent proche par un médecin légiste un peu trop diligent. Kíldaaw protesta et demanda la restitution du corps afin que la tribu puisse l'enterrer selon ses croyances.

Le problème était que la nouvelle du problème cardiaque venait d'entrer dans le domaine public. Le génie était hors de sa bouteille. Tenter de récupérer le cœur, bien que possible légalement, provoquerait probablement un certain scandale et attirerait l'attention sur les Black Cod. Un accord fut donc passé, impliquant des compensations pour la famille du trépassé. Son corps fut restitué pour être brûlé sans examens supplémentaires, mais le cœur resta sur place pour être étudié par les autorités médicales.

Cas n°2 (1989)

Une fois encore, un membre de la tribu aux tout premiers stades de son évolution était en visite sur le continent quand il fut entraîné dans une bagarre de bar et poignardé. Le médecin légiste local était parfaitement dans son droit cette fois-ci en demandant une autopsie : une enquête sur un crime violent ne nécessite d'ordinaire aucune autorisation de la part d'un proche parent, ce qui n'empêcha pas la tribu d'adresser des protestations formelles peu après l'événement. Les examinateurs médicaux furent surpris de découvrir que l'homme, un individu apparemment asymptomatique, présentait les mêmes malformations cardiaques que celles observées trois ans auparavant. Ses défauts étaient moins importants, mais assurément de même nature. Une fois encore, le corps fut restitué mais les organes conservés pour examen.

Conséquences

La combinaison de ces deux événements a finalement joué en la faveur des Black Cod. Elle les a placés en effet en position de force : ils ont quelque chose que le monde extérieur veut (des preuves d'une maladie génétique rare). Mais les incidents leur ont également donné une excuse pour rejeter la communauté médicale. Les étrangers ont pris des échantillons de tissus sans permission, un problème éthique qui a marqué bien des communautés (les gardiens intéressés peuvent par exemple effectuer des recherches sur le scandale de la pathologie de Alder Hey à Liverpool en Angleterre). La tribu a su rapidement en tirer profit, arrachant au CDC la construction d'un hôpital sur l'île de Black Cod elle-même.

Les chercheurs du CDC pensent que de nombreux autres cas de SIFV existent, mais ils n'ont aucun moyen de le prouver, n'ayant pas accès aux données. Ils pensent que ce renfermement de la tribu est dû à la fois à certaines coutumes rituelles et à une forme de méfiance due aux actes passés du gouvernement. En réalité, ils ont tout simplement été manipulés comme des novices par le peuple de l'île de Black Cod.



Les Enfants de la Femme-Poisson

Les Enfants de la Femme-Poisson, ou Gaagáay Chíin jáa comme les Black Cod s'appellent en secret, représentent quelque chose de beaucoup, beaucoup plus sinistre que la souillure immature trouvée à Innsmouth, laquelle se développait depuis moins de cent ans quand elle fut entièrement anéantie par le raid fédéral de 1928.

Les Enfants de la Femme-Poisson croisent leurs enfants avec des Profonds depuis près de sept cents ans, entraînant ainsi l'intégration totale de la culture de ces monstres, de leur magie et de leur force dans la population « humaine ».

Cette intégration a quelques avantages. Pour commencer, la « souillure » comme on l'appelle quelquesfois, est un processus bien plus rapide. Quand un Enfant de la Femme-Poisson est « rappelé par la mer » l'évolution prend entre une semaine et une poignée de mois, jamais plus. Alors que les hybrides d'Innsmouth souffraient parfois pendant des années d'altérations génétiques et de déformations, les Enfants restent « humains » pendant des décennies, voire même des siècles, avant de se transformer rapidement en Profond véritable et de retourner à la mer. Ce processus est douloureux, et parfois mortel (menant au syndrome idiopathique de fibrose ventriculaire), mais est bien plus efficace que tout ce qu'Innsmouth avait à offrir.

Les mélanges génétiques entre Profonds et hybrides matures de sixième, huitième et dixième générations ont entraîné la création d'une nouvelle race d'hybrides, plus forte, plus résistante. Les Enfants de la Femme-Poisson sont plus puissants, plus intelligents et plus rapides que n'importe quel hybride trouvé à Innsmouth. Ils peuvent ne pas en avoir l'air, mais chacun d'eux (homme, femme ou enfant) est plus dangereux que n'importe quel humain. Ces croisements génétiques ont également créé des êtres d'une intelligence exceptionnelle ; presque tous sur l'île sont capables de prouesses langagières, mathématiques et scientifiques bien au-delà de la norme humaine. Bien entendu, cela n'est pas évident pour les étrangers qui ne creuseraient pas en profondeur (ce qui risquerait d'attirer bien des ennuis !).

Les Enfants de la Femme-Poisson qui sont retournés à la mer ont établi un avant-poste de Profonds à une quarantaine de kilomètres de la rive Pacifique de l'île de Black Cod. Cette installation, appelée Al'hu Ai dans la langue des Profonds, est seulement âgée de cent vingts ans. Construite autour du lieu de repos du monstre géant appelé « Celui-qui-nage-avec-les-cadavres » elle accueille plus de sept cents Profonds, tous anciens résidents de l'île. L'endroit représente un refuge de dernier recours pour les habitants de Black Cod, en cas de découverte ou d'attaque, et peut envoyer une armée de Profonds soutenir les hybrides sur terre en cas d'urgence.

L'accès aux richesses et à la magie des monstres a assuré le succès des Enfants de la Femme-Poisson. L'or récupéré au fond des océans a ainsi été refondu et utilisé pour corrompre les hommes (un semblable pot-de-vin leur a permis d'obtenir l'île lors du traité Tlingit/Haida de 1951). La magie a permis de kidnapper des victimes sacrificielles et de réduire au silence les ennemis des Gaagáay Chíin jáa, ainsi que de manipuler les réserves de poissons dans la région, assurant un revenu apparemment honnête pour survivre dans le monde moderne.

En résumé, les Enfants de la Femme-Poisson disposent d'un nid secret solidement défendu qui pourrait coûter la vie à de nombreux Agents et Sympathisants avant de se voir révélé au monde ou même détruit. Même un assaut frontal de l'île à l'époque des technologies humaines modernes aurait du mal à les vaincre lors d'une confrontation face à face (sauf à utiliser l'arme nucléaire bien sûr).

Des doutes que l'on réduit au silence

Il existe en réalité deux îles de Black Cod : l'île véritable et ses habitants monstrueux, et l'île fictionnelle et le peuple qui se montre au monde extérieur. Pour ce dernier, l'endroit présente la communauté amérindienne idéale, ouverte, libre et volontaire. En réalité, tout cela est un tissu de mensonges. Des centaines, des milliers de meurtres ont été commis sur cette terre. Des enfants ont été massacrés rituellement, des gens du continent ont été kidnappés et sacrifiés aux ténèbres de la mer, des femmes et des hommes réduits en pièces et littéralement dévorés vifs. Toutes les dépravations que l'humanité a pu commettre se retrouvent ici, étendues et rendues mille fois pires par des autochtones à l'allure si charmante et innocente. Et ils commettent non seulement ces actes volontairement, mais avec l'enthousiasme des fanatiques.

Trois éléments ont empêché cette noirceur d'être découverte par l'extérieur :

L'isolement géographique de l'île a joué en la faveur du peuple de Black Cod pendant des siècles. L'endroit forme un avant-poste isolé au bord de la civilisation de l'Alaska du Sud. À l'ouest de cette terre, il n'y a rien, exceptés des îlots marécageux peuplés d'oiseaux et d'animaux sauvages. Les Black Cod ont fait de leur mieux pour encourager et maintenir cet isolement. Durant l'ère moderne, un véritable sentiment de « déconnexion » a poussé les anciens à lancer leur programme touristique afin d'empêcher les humains des villes voisines de penser que les Black Cod leur cachaient quoi que ce soit. Aujourd'hui, cette « valve de pression » que constitue le tourisme estival fait passer la tribu pour une communauté transparente et simple, tout le contraire de ce qu'elle est en réalité.

L'argent est une méthode utilisée par les Black Cod depuis l'arrivée des Russes dans les années 1740. Grâce à leurs accès aux profondeurs océanes, ils ont pu rassembler une impressionnante collection de métaux de valeur à partir de navires coulés et d'avions disparus, dont une demi-tonne de lingots d'or marqués du sceau de la Shelikhov-Golikov (et valant au moins seize millions de dollars modernes). De plus, le fruit de leur pêche génère des millions de dollars chaque année, ce qui donne à la tribu la capacité d'acheter tout ce qu'elle veut. Elle a ainsi pu corrompre tout le monde autour d'elle, des agents de police locaux jusqu'à Dillon S. Myer, le Commissaire des affaires indiennes du président Truman. Bien entendu, les choses étaient bien plus rapides et coulantes à l'époque, avant que l'Alaska ne se soit incorporé à l'Union.
Enfin, la nature surhumaine du peuple des Black Cod leur a permis de se débarrasser facilement des menaces. Contrairement aux entreprises illégales conventionnelles, ils ont en effet accès à la magie, et bien peu d'étrangers comprennent le véritable danger avant qu'il ne soit trop tard.

Les anciens

Le peuple des Black Cod présente une structure tribale similaire à celle de nombreuses communautés indiennes de petite taille des États-Unis. Il possède un conseil des anciens (l'équivalent de nos élus) qui élabore la politique, gère le budget et planifie les aménagements publics.
Sur l'île de Black Cod, on ne trouve qu'une illusion de processus démocratique. La réalité est en fait strictement darwinienne : les anciens sont les hybrides de Profonds les plus puissants et les plus influents. Personne ne remet la hiérarchie en question et les choses sont comme elles ont toujours été : le fort gouverne le faible, quelques luttes de pouvoir venant parfois secouer momentanément la structure.
Sur l'île de Black Cod, le conseil des anciens actuel est resté tel quel pendant vingt-sept ans, depuis que Joe Kátl a défait John Dagang en 1981 lors d'un violent retournement de situation qui impliqua pas mal de whisky ainsi qu'un pistolet. Pour les hybrides, avec leur biologie inhumaine, ce dernier « retournement » est encore très récent. Pour les humains, trente ans correspondent à la moitié d'une vie. Les Black Cod ont juste une perception différente.
De tels changements sont rares. Souvent, les jeunes hybrides les plus fervents ou les plus puissants sont appelés par la mer, ou sont tués et dévorés lors de rites religieux. Les anciens surveillent avec attention les progrès des individus dangereux, et les guident souvent vers de tels destins (mais pas avant de les avoir croisés avec la population, pour éviter que leurs qualités génétiques se perdent).
Les anciens s'assoient dans la grande loge une fois par semaine afin de discuter de la communauté et prendre des décisions pour son avenir. Durant ces réunions, ils parlent un dialecte issu de la langue Haida ce qui rend les écoutes impossibles sans l'aide d'un expert en anthropologie.

La vieille Mary Nang Juuhlan-Jaa, aussi appelée « la Veuve »

Connue localement comme « la Veuve », cette vieille femme peut être aperçue en ville, généralement recroquevillée sur sa chaise, en train d'observer ce qui se passe à travers ce visage crevassé de rides qui lui donne l'air d'avoir vu une centaine d'hivers. En réalité, elle en a traversé beaucoup plus : la vieille Mary a 245 ans et est le plus vieil hybride à ne pas être retourné à la mer ou à avoir entendu son appel. Elle paraît petite et frêle, et porte toujours la même soutane noire qui ne laisse apparaître que son visage et sa main droite. Elle est cependant bien plus forte qu'elle paraît : son corps, qui était déjà ravagé par toutes sortes de changements génétiques à l'époque où John Adams était président des États-Unis (à la fin du XVIII[ème] siècle), est très proche de celui d'un véritable Profond ; sous sa soutane se trouve un corps couvert d'écailles et d'abcès, monstruosité capable de prouesses physiques.
Ces changements, cependant, ont soudainement cessé au moment où elle croyait être prête à retourner à la mer, laissant son visage, son cou, sa jambe droite et sa main droite intacts. Pendant un moment, sa « condition » fut vue comme un stigmate. Ne pas réussir à changer et retourner à la mer est particulièrement inhabituel chez les Black Cod. À cause de ces « défaillances », ses enfants furent assassinés par la tribu et son mari partit vers l'océan, ce qui lui valut le surnom de Nang Juuhlan-Jaa, « la Veuve ».
Tandis que ses contemporains mouraient ou retournaient à la mer, son influence au sein des jeunes de la tribu grandit. Pendant les cent dernières années elle gagna ainsi en pouvoir, et elle appartient au conseil des anciens depuis des décennies. Aujourd'hui, elle est la voix de la « religion des temps anciens » au sein du conseil. Elle s'oppose à l'ouverture de l'île aux étrangers et constitue une épine permanente dans le pied de Joe Kátl. Son franc-parler aurait pu lui coûter la vie il y a longtemps, mais sa force prodigieuse et sa puissante magie font d'elle un des habitants les plus craints de l'île de Black Cod.
De plus, elle a participé à absolument tous les rituels au nom de Celui-qui-nage-avec-les-cadavres depuis que l'entité a été invoquée pour la première fois en 1787, et la créature semble la tenir en haute estime. Elle est la seule à oser s'approcher du monstre sans craindre d'être dévorée, violée ou anéantie. Dans les profondeurs de son esprit étrange et dévasté, elle aspire au jour où Celui-qui-nage-avec-les-cadavres lui offrira sa semence ou la détruira,

La vieille Mary « Nang Juuhlan-Jaa » (« La Veuve »)

245 ans, ancienne parmi les anciens

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	60 %
Discrétion	75 %
Écouter	85 %
Mythe de Cthulhu	80 %
Nager	99 %
Orientation	90 %
Persuasion	80 %
Sciences de la vie : Histoire naturelle	99 %
Sciences formelles : Astronomie	50 %
Sciences humaines : Histoire	90 %
Sciences occultes	99 %
Se cacher	78 %
Trouver Objet Caché	75 %

Combat

• Griffes 75 %
Dégâts 1D6+2

Sortilèges

Anomalie Météorologique, Attirer le Poisson, Charmer un animal, Commander à un calamar, Commander à un requin, Commander à une pieuvre, Contacter Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, Contacter Cthulhu, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Profond, Création de Portail, Domination, Fascination, Guérison, Instiller la Peur, Invoquer la Brume de Releh, Lame de Fond, Lever le Brouillard Nocturne, Malédiction de l'Obscurité, Prédiction, Souffle des Profonds, Trou de Mémoire, Trouver un Portail

Perte de Santé mentale

La voir sans son voile coûte 0/1D6 points de SAN

Description physique

Petite et frêle d'apparence, il s'agit là d'une vieille Haida aux cheveux blancs, enveloppée dans un châle et courbée dans un rocking-chair ; elle passe son temps à observer la nouvelle Cha'atl à travers une fenêtre crasseuse. Sous son tissu et ses yeux étranges se cachent force et horreur.



Joe Kátl

111 ans, ancien et visage public des Black Cod

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	95 %
Crédit	77 %
Culture artistique : Relations publiques	95 %
Dissimulation	57 %
Droit	49 %
Écouter	56 %
Nager	70 %
Négociation	80 %
Ordinateur	48 %
Persuasion	78 %
Psychologie	79 %
Sciences humaines : Histoire	50 %
Sciences occultes	75 %
Trouver Objet Caché	62 %

Combat

• Couteau de chasse 60 %
Dégâts 1D4+4

Sortilèges

Attirer le Poisson, Charmer un animal, Commander à un requin, Contacter Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, Contacter un Profond, Domination, Fascination, Invoquer la Brume de Releh, Trou de Mémoire

Perte de Santé mentale

Aucune

Description physique

Un Haida de petite taille, trapu et assez laid, dans la force de l'âge, qui porte des costumes sur mesure. Il présente un sourire constant, une poignée de main ferme, un débit soutenu lors des conversations et des yeux noirs dépourvus d'âme.

afin de pouvoir ne faire qu'un avec son dieu. C'est pour cette raison tout spécialement que la vieille Mary est considérée comme bénie, et donc intouchable. Personne sur l'île, pas même Joe Kátl, ne tentera quoi que ce soit contre elle.

Joe Kátl, porte-parole des Black Cod

Né en 1899, cet insulaire relativement jeune et plein d'avenir est monté à une position influente au sein de son peuple grâce à son charme décontracté. Kátl est petit et trapu comme la plupart des membres de la tribu, et plutôt laid, mais il y a quelque chose dans son attitude qui lui offre une prestance naturelle même au milieu des humains, une caractéristique qui n'est guère partagée par les autres Black Cod. C'est ce qui lui a valu de se retrouver en contact avec le monde extérieur pendant de nombreuses années et de servir d'intermédiaire vis-à-vis des intérêts commerciaux que la tribu a sur le continent.

Depuis qu'il a rejoint le conseil, Kátl a poussé la tribu à améliorer son image publique de façon à en faire profiter l'île, et a porté une attention presque inhumaine à ce que les étrangers pensaient. En réussissant à instaurer une forme de tourisme estival, Kátl a modifié la perception des locaux vis-à-vis de l'île qui est ainsi passée du statut de communauté isolée à celui de lieu ouvert et digne d'intérêt. Bien que l'essentiel de ce programme ne soit qu'une mascarade, son succès est difficilement contestable. Il a permis aux Black Cod de respirer un peu en ce qui concerne les interventions étrangères dans les affaires locales, et a démontré aux forces de l'ordre environnantes que l'île était un lieu sûr et contrôlé.

Kátl joue également le rôle de main publique du conseil, franchissant les frontières de Black Cod pour délivrer des messages, faire disparaître des menaces ou corrompre des individus afin de préserver les secrets de son peuple. Ce rôle a un titre officiel : porte-parole de la tribu. Il est le visage qui demande aux gardes-chasses de tenir les pêcheurs étrangers hors des eaux de la tribu, le visage qui parle à la presse pour régler les conflits, et le dernier visage que vous verrez si vous affrontez le peuple de Black Cod : un visage souriant, écailleux, large, doté d'yeux morts et de beaucoup trop de dents.

Kátl possède un appartement à Wrangell et un à Ketchikan et peut souvent être vu en train de parcourir ces villes suivi par une demi-douzaine de « jeunes » brutes de Black Cod. Ses logements sont des appartements meublés remplis de matériel audio/vidéo dernier cri et de tout l'équipement nécessaire. Ses mains trempent dans les affaires politiques locales, dispensant l'argent de Black Cod autour d'elles en échange de faveurs spéciales. Il détient une douzaine de policiers répartis dans quatre comtés différents et leur offre des pots-de-vin réguliers pour regarder ailleurs quand les Black Cod se retrouvent dans une situation illégale. C'est aussi une figure bien connue de la plupart des fêtes de blancs du continent : parades, cérémonies du 4 juillet, parties de base-ball locales… Il est pour beaucoup le visage de ces Indiens isolés qui « vivent là-bas sur cette île ». Il est bien connu dans de nombreux cercles, et ceux qui ne le connaissent pas intimement l'apprécient naturellement.

Joe a cependant un faible pour les femmes. Les femmes humaines. Il dépense des dizaines de milliers de dollars en prostituées dans tout l'Alaska et va jusqu'à en faire venir d'autres pour son plaisir. Jusqu'à présent, cette activité n'a pas été repérée par le conseil, mais sa chance diminue rapidement. Il finira un jour par féconder une de ces Xaat'aa (humaines) et par produire quelque chose de monstrueux.

Cet homme, comme dirait la vieille Mary, est « trop jeune pour savoir ce qu'il convient de faire ».

Martin Kíldaaw, conseiller légal de Black Cod

Martin Kíldaaw est une des premières expériences avec le monde extérieur que le peuple de Black Cod a sciemment mises au point. En 1978, il fut accepté à l'école de droit de Stanford et y étudia jusqu'en 1981, excellant dans toutes les épreuves qu'on lui imposait. Il passa l'examen du barreau en Alaska et en Californie sans difficultés en 1982 et en 1983. Kíldaaw fut éduqué dès son plus jeune âge pour devenir une interface entre les humains et le peuple de Black Cod, un outil affûté pour utiliser les lois des hommes contre eux et empêcher l'invasion de l'île. En dépit de son rôle, il manque entièrement du charme présenté par Joe Kátl. Il est avant tout un facilitateur et un exécutant, pas un meneur.

Kíldaaw est un avocat infatigable qui travaille sans jamais lâcher prise pour protéger les intérêts de Black Cod des attaques extérieures. Au cours des trente dernières années il a remporté quatorze différends légaux allant de la mort suspecte à la fraude, et a écrasé les parties adverses grâce à sa mémoire encyclopédique (voire inhumaine) des faits et des chiffres et grâce à une capacité d'écoute digne d'un dictaphone. Il constitue une sorte de légende dans les cercles locaux du monde du droit et est craint comme la peste dans les procès. Une convocation ou des poursuites de la part de Kíldaaw forment l'équivalent légal d'une fin de carrière. Personne n'entre volontairement en opposition avec lui sans disposer de preuves extrêmement accablantes contre son client. Parfois, même un dossier solide comme le roc ne suffit pas.

Kíldaaw traite les anciens avec respect et les sert en qualité de conseiller, tout en allant en permanence dans le sens de la vieille Mary et de Joe Kátl. Il ne ressent aucun besoin pressent de monter en grade, et a seulement hâte de retourner à la mer. Il sent que le changement est très proche. Les choses avançant, sa férocité d'avocat a commencé à baisser.

Il semble aujourd'hui distrait, distant et un peu trop véhément. Interagir avec lui, quel que soit le temps consacré, est plutôt dérangeant si l'interlocuteur dispose d'un score en Psychologie de 50 % ou plus. Si on demandait à son interlocuteur de décrire ses impressions, celui-ci pourrait comparer l'expérience à une discussion avec un schizophrène habité par la religion mais qui resterait tout de même parfaitement cohérent.

L'officier Mark K'amahl, chef de la police tribale

Membre du conseil depuis 1986, K'amahl est un représentant des forces de l'ordre grave et pointilleux, au service de la volonté des anciens. Sa relation avec la loi est pour le moins schizophrène : il est capable de réciter par cœur un chapitre du code tout en le violant. Zélote dépourvu de mesure, prêt à commettre n'importe quelle atrocité au service de Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, il a voué sa vie tout entière (qui entre aujourd'hui dans sa soixante-cinquième année, bien qu'il ait l'air d'avoir à peine trente ans) au dieu inhumain du peuple de Black Cod. Et il prend un plaisir exquis dans toutes les atrocités qu'il commet au passage. Le viol, le meurtre et le cannibalisme ne sont pas des actes horribles mais un privilège.

K'amahl ne dépend pas de Kátl et de la vieille Mary ; sûr de ses propres croyances, il n'a pas peur d'affronter les autres membres du conseil pour agir dans le sens qui lui paraît le plus juste. Ses convictions l'empêchent de se remettre en question. Il est sûr de lui et croit dur comme fer que ses motivations, même les plus frivoles et les plus bizarres, lui sont inspirées par Celui-qui-nage-avec-les-cadavres.

K'amahl dirige un groupe de deux douzaines de « régulateurs », des gros bras embauchés de façon officieuse pour faire régner l'ordre sur l'île à l'aide de fusils à pompe, de talkies-walkies et de vitres sans tain. Ces derniers ne rendent de comptes qu'à leur chef et craignent son caractère aussi capricieux qu'impossible à cerner. Ils n'agiront pas avant d'avoir été suffisamment provoqués (si on leur tire dessus par exemple).

K'amahl rêve du jour où une invasion importante prendra pied sur l'île. Ses hommes ont été formés à maintes reprises sur les moyens de chasser, capturer et si nécessaire tuer les étrangers. Il a hâte d'amener ces intrus, à l'occasion de la nouvelle lune suivant ce jour béni, devant les ténèbres qui constituent son dieu, pour les voir se faire dévorer et même pire. Il restera là, à regarder, et à sourire.

Jennifer Guúsuu, mère sans époux

Guúsuu n'est pas une ancienne ; c'est une jeune femme de Black Cod qu'un étranger du nom d'Allen Argasta a mise enceinte (voir « Allen Argasta, étudiant de troisième cycle » page 44) alors que ce dernier effectuait un séjour d'été de quelques semaines dans sa famille. Elle arrivera bientôt à terme et est prise en charge par les locaux en attendant le retour de son « époux ». Guúsuu est sûre qu'Argasta reviendra avant la naissance de son enfant et passe son temps à l'attendre. En dépit des problèmes d'étiquette que pose sa liaison avec un étranger, le peuple de Black Cod a soif de rejetons bénéficiant d'un sang neuf (surtout si ce sang est européen). Il espère que cette injection de nouveaux gènes apportera des avantages inédits qui permettront aux Black Cod de mieux interagir avec le continent.

Guúsuu, cependant, est légèrement dérangée. Elle s'est rendue plusieurs fois sur le continent pour rendre visite à Argasta après sa venue sur l'île de Black Cod. Elle le voit comme son « amour » et fera tout pour lui, y compris trahir son propre peuple. Les conséquences qu'un tel arrangement social pourrait entraîner sont à la discrétion du gardien.

« Régulateur » typique

20-50 ans, brute hybride

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin 40 %	
Conduite	50 %
Discrétion	50 %
Droit	25 %
Écouter	50 %
Nager	60 %
Orientation	60 %
Pister	40 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

- Couteau de chasse 50 %
  Dégâts 1D4+4
- Revolver 9mm 40 %
  Dégâts 1D10
- Fusil à pompe cal. 12 55 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6

Sortilèges

Attirer le Poisson, Contacter un Profond

Perte de Santé mentale

Aucune

Description physique

Grands, le corps puissant, ils cachent la plupart du temps leurs yeux noirs mais vigilants derrière des lunettes de soleil.

Martin Kíldaaw

60 ans, ancien et conseiller légal de Black Cod

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	96 %
Crédit	90 %
Dissimulation	50 %
Droit	90 %
Écouter	50 %
Nager	65 %
Négociation	90 %
Ordinateur	68 %
Persuasion	92 %
Psychologie	85 %
Sciences humaines : Histoire	70 %
Sciences occultes	55 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

- Couteau de chasse 50 %
  Dégâts 1D4+4

Sortilèges

Attirer le Poisson, Charmer un animal, Commander à un requin, Contacter un Profond, Trou de Mémoire

Perte de Santé mentale

Aucune

Description physique

Un Haida d'âge moyen sans particularités hormis des cheveux gris acier, un très joli costume « peau de requin » et un téléphone sonnant en permanence.

Officier Mark K'amahl

65 ans, ancien et policier criminel

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	55 %
Conduite	60 %
Dissimulation	70 %
Discrétion	60 %
Droit	67 %
Écouter	60 %
Nager	65 %
Orientation	75 %
Persuasion	55 %
Pister	70 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	55 %
Se cacher	50 %
Sciences occultes	40 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

• Couteau de chasse Dégâts 1D4+6	50 %
• Magnum 357 Colt Python Dégâts 1D8+1D6	50 %
• Fusil à pompe cal. 10 Dégâts 4D6+2	55 %
• Fusil de chasse .30-06 Dégâts 2D6+4	60 %
• Arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	70 %

Sortilèges

Attirer le Poisson, Charmer un animal, Contacter un Profond, Domination

Perte de Santé mentale

Aucune

Description physique

Un Haida immense, au corps large, doté de mains épaisses et de muscles noueux. Il porte des lunettes de soleil noires, un Stetson, des blue-jeans ainsi qu'une étoile épinglée sur sa veste beige.

La grande loge

La première grande loge de l'île de Black Cod a accidentellement brûlé en 1851 avant d'être reconstruite, la même année, tout près des ruines de l'originale. La nouvelle version est un grand bâtiment de cèdre rouge de l'ouest qui mesure dix-huit mètres par quinze et suit l'architecture traditionnelle Haida. Les membres de la tribu l'appellent entre eux la « Maison des Poissons ». Elle ne fait pas partie du circuit touristique car elle se trouve dans une zone retirée de l'île, près de la rive ouest. Une fausse loge, plus petite, est utilisée lors des visites à la nouvelle Cha'atl. Aucun touriste ne s'approche jamais de la véritable grande loge.

Trouver l'endroit est cependant possible, surtout quand le bâtiment est occupé : il suffit de suivre l'épaisse fumée noire que renvoie le trou consacré à cet effet. Un sentier tortueux quittant une des routes principales descend en direction de la plage, et mène jusqu'à la loge ; celle-ci se dresse dans sa clairière, surplombant un océan situé à seulement quatre cents mètres de là.

Les personnages dotés d'un score en Sciences humaines (archéologie ou anthropologie) à 50 % ou plus peuvent effectuer un test afin de remarquer une particularité dans l'endroit : le totem du Corbeau que l'on trouve habituellement sur toutes les structures Haida est absent de la loge. À l'intérieur du bâtiment, des totems marquent les quatre coins de la pièce et décorent même la « colonne vertébrale » de la structure. Leurs têtes ressemblent nettement à des têtes de poissons. L'image principale, située derrière le trou où le feu est entretenu, est celle d'une énorme créature, bouche ouverte, ressemblant à un poisson dont les yeux seraient tournés vers le ciel. D'anciennes marques de brûlure la parcourent et elle semble plutôt ancienne. C'est là le totem originel des Black Cod, récupéré dans l'ancienne loge avant que les flammes ne la consument. Le reste du bâtiment semble ancien, mais pas autant que ce totem. Il s'agit d'une représentation de Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, qui sert de centre spirituel aux activités cérémonielles de la tribu.

Les murs sont recouverts de gravures qui représentent des créatures marines interagissant avec des humains. Les images sont relativement semblables les unes aux autres : des créatures ressemblant à des poissons offrent des boîtes et d'autres cadeaux aux humains au cours d'une forme de *potlatch*. Tout personnage possédant 60 % ou plus en Sciences humaines (archéologie) sait que des œuvres de ce type se retrouvent dans de nombreuses autres cultures (telles que les Mayas, les tribus de Ponape et les Celtes) comme en témoignent de nombreux articles.

Si des étrangers sont aperçus aux alentours de la grande loge, les Black Cod les tuent sans la moindre hésitation.

Les cérémonies

Les vraies cérémonies ont surtout lieu sur la côte Pacifique de l'île de Black Cod. C'est là que, tous les deux mois, les nuits de nouvelle lune, les membres de la tribu appellent leur dieu, Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, et le prient d'accepter leur vénération et un sacrifice. Ces « sacrifices » prennent principalement la forme d'horribles rites sexuels où la créature s'accouple avec des membres de la tribu avant d'en tuer et d'en dévorer certains sous la pulsion du désir. De telles morts sont considérées comme bénies et vues comme un signe : les proches de la victime entendront sans doute bientôt « l'appel ». Ceux qui parviennent à survivre à un tel événement doivent ensuite répandre Sa « semence » à travers la communauté avant que l'inévitable appel génétique ne les ramène à l'océan.

Les sacrifices humains intentionnels sont rares, mais quand ils ont lieu (généralement moins de deux fois par an), la victime est invariablement un touriste quelconque, kidnappé pendant un safari, égaré lors d'une promenade dans les bois, ou retrouvé dans une des zones humides qui parsèment la région. Les morts dues à l'environnement étant fréquentes, et les restes n'étant retrouvés généralement que dix ans après le drame, ces disparitions ne sont pas considérées comme inhabituelles et n'ont jamais attiré la méfiance des voisins.

Ces rituels impliquent la quasi-totalité de la tribu, connue ou cachée. Tous se rassemblent au crépuscule et se rendent à la plage en formant un groupe immense. Ils portent des tenues cérémonielles similaires aux robes des Haida et ne portent aucune arme moderne. C'est un des rares moments sur l'île où les individus les plus horriblement transformés peuvent être vus en public. Ce sont ces hybrides se trouvant en plein milieu de leur métamorphose finale qui dirigent la cérémonie. Leur statut béni fait d'eux les seuls êtres capables de communiquer avec Celui-qui-nage-avec-les-cadavres.

La longueur du rituel varie, entre deux et dix heures en moyenne. L'apparition de Celui-qui-nage-avec-les-cadavres n'est en aucun cas garantie, et le rite n'obtient la plupart du temps aucune réponse de l'océan. Quand leur dieu ne vient pas, les Black Cod continuent leurs mortifications et leurs adorations avec leurs propres rites déments faits de sexe et de mort. Quand leur dieu vient (plusieurs heures après le début du rituel), la foule devient silencieuse et reste prosternée sur le sol, face à l'océan.

Tout Agent assistant au déroulement d'un tel événement perd 1D6 points de SAN à cause des horribles événements se produisant sous ses yeux. Si Celui-qui-nage-avec-les-cadavres arrive ensuite...

La criminalité

Dans les faits, l'île de Black Cod ne connaît pas le crime. Comme dans la plupart des communautés amérindiennes, un problème demeure cependant : l'alcoolisme. Même les hybrides de Black Cod souffrent d'une telle tendance, et on trouve en permanence un ou deux membres de la tribu enfermés à cause de ce fléau ; ils restent généralement en détention le temps de décuver, puis sont relâchés sans autres conséquences.
La communauté de Black Cod surveille les siens avec efficacité. Ceux qui tombent trop bas dans la bouteille sont « pris en charge » par les locaux. Ils deviennent alors les victimes d'un sacrifice ou disparaissent après un bon vieux meurtre à l'ancienne. Le besoin est grand de débarrasser définitivement le patrimoine génétique de cet alcoolisme atavique, et ceux qui rejettent trop fréquemment la sobriété sont traités sans retenue. Tout le monde le sait sur l'île, et les crimes liés à l'alcool restent extrêmement rares, si l'on excepte les cas d'ivresse sur la voie publique.
D'autres crimes ont parfois lieu, mais ils sont (ici aussi) généralement liés à la jeunesse. De petits larcins, quelques bagarres et d'autres méfaits légers surviennent de temps à autre, mais ils sont vite gérés par les familles impliquées. Le chef de la police et ses « régulateurs » ne sont appelés qu'en dernier recours. La plupart du temps, leur action n'est pas nécessaire.
Les crimes « de petites villes », qui ravagent généralement des endroits comme celui-là, ne sont guère présents sur l'île de Black Cod. Cette caractéristique est facile à découvrir car elle est mise en avant régulièrement par les défenseurs de la loi des environs.

La magie

Le peuple de Black Cod a accès à la magie des Profonds qu'il utilise depuis des siècles pour réduire au silence les membres gênants, les fauteurs de troubles et les ennemis. Autrefois, avant leur fuite de Haida Gwaii, les Black Cod se servaient de leurs pouvoirs pour tendre des embuscades et combattre les autres tribus Haida. Ils étaient fiers de leurs capacités et ne dissimulaient pas la nature inhumaine de leur supériorité. Ils ont depuis compris que c'était là une erreur ; cet usage public de leur sorcellerie, plus que tout autre facteur, est ce qui unifia les autres tribus contre eux et les força à quitter Haida Gwaii.
Aujourd'hui, les Black Cod se montrent très discrets dans leur utilisation des principes hypergéométriques. À moins que la menace ne se révèle particulièrement dangereuse, ils préféreront ne pas recourir à la magie et utiliser la corruption ou d'autres méthodes plus « normales ».
Si la magie devait être utilisée contre un étranger, les anciens devraient tomber d'accord sur la façon de s'en servir avant que toute action ne soit entreprise. Lorsque cette méthode est adoptée, la mort qui en résulte est si brutale et étrange que nul ne doit pouvoir deviner l'implication de la tribu. Du moins est-ce ainsi que les choses ont fonctionné jusqu'à présent.
Depuis les années 1930, les Black Cod ont soigneusement limité leur usage de la magie à l'espionnage et à la capture d'individus isolés et destinés à être sacrifiés. Quand des assassinats isolés ont été entrepris, des sortilèges comme Souffle des Profonds ou Étreinte de Cthulhu se sont montrés plus que suffisants. Ces meurtres ont été pris pour des accidents : une voiture dérape sur une route humide et finit dans un ravin, ou un voyageur égaré se noie accidentellement pendant une randonnée.
Ces derniers temps, les Black Cod ont découvert qu'ils n'avaient pas besoin de recourir trop

Jennifer Guúsuu

19 ans, future mère impatiente

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	45 %
Dissimulation	45 %
Nager	50 %
Négociation	40 %
Persuasion	35 %

Combat
Aucune à part les compétences de base

Sortilèges
Charmer un animal, Contacter un Profond

Perte de Santé mentale
Aucune

Description physique
Une jeune Haida étrangement enthousiaste, enceinte jusqu'aux dents, dotée de longs cheveux noirs.



souvent à la magie, l'argent fonctionnant tout aussi bien pour réduire au silence ceux pouvant se demander ce qui se trame dans les coulisses. Leur accès quasi illimité à des métaux de valeur en provenance des profondeurs de l'océan a rendu la tribu extrêmement riche, même si elle ne fait pas étalage de sa fortune. Sa richesse et sa capacité à la distribuer discrètement au bon moment ont bien servi le peuple de Black Cod à la fin du XIXème siècle.

Avant d'entreprendre la moindre action magique, les membres font tout leur possible pour localiser, identifier et étudier ceux qu'ils envisagent de « retirer » de la scène. Ils examinent toutes les répercussions possibles de leur action. Les agents fédéraux seront généralement épargnés à moins que leur mort ne devienne une nécessité absolue. Dans les années 1950 les choses étaient un peu plus faciles, mais corrompre un agent aujourd'hui n'est pas une option que les Black Cod prendront en considération.

Les choses sur l'île sont cependant très différentes. Les Black Cod y utilisent ouvertement la magie (surtout en période de danger) pour se débarrasser de toute menace s'approchant de leur sanctuaire. Si un étranger assiste à une telle démonstration magique, la tribu ne cesse de le poursuivre qu'à sa mort.

La souillure cachée

Il y a près de sept cents membres de la tribu cachés sur l'île de Black Cod (ou dans les environs) et dépourvus d'existence légale. Ils sont soit trop hideux soit trop vieux pour pouvoir être recensés officiellement. Certains ont été « tués » sur le papier quand le moment est venu. D'autres étaient trop inhumains dès le début, et ont ainsi passé leur longue vie en dehors de toute culture humaine.

Près de la moitié de ces résidents invisibles se trouve sous l'océan, dans l'enclave des Profonds d'Al'hu Ai. Les autres se sont installés dans les parties de l'île situées hors des sentiers battus. Vingt loges individuelles, séparées des zones « civilisées » de Black Cod par une végétation luxuriante, contiennent des douzaines d'individus semblables regroupés en petites communautés. Des chemins cachés serpentent à travers ces zones éloignées et mènent jusqu'aux habitations. Ces communautés sont généralement centrées autour de familles d'hybrides ou d'individus partageant une généalogie commune.

Chacune de ces loges secrètes est protégée par des systèmes de surveillance dernier cri (des détecteurs de mouvement, des caméras dissimulées, le tout géré à toute heure par le poste de police de Black Cod) alimentés par des générateurs diesel bien remplis. Un assaut ou une tentative d'infiltration d'un de ces repaires cachés attirera rapidement l'attention de l'île tout entière.

Des hybrides dont la transformation n'est pas terminée apportent de la nourriture et d'autres biens à ces loges où les êtres cachés prient, communient avec Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, et adoptent lentement une forme plus appropriée pour pouvoir retourner à la mer.

Pour les hybrides les moins difformes de Black Cod, ces individus cachés prennent des allures d'icônes religieuses, de saints ou de professeurs illuminés. On les laisse généralement à leurs occupations tout en les protégeant étroitement. Ce n'est qu'en période de rites qu'ils sortent de leurs cachettes et interagissent avec le reste de la population de Black Cod : ils sont les prêtres et les prêtresses qui dirigent les cérémonies prenant place sur la côte Pacifique quand Celui-qui-nage-avec-les-cadavres est tiré des eaux.

Les Agents parvenant à avoir accès aux zones autorisées de l'île ne trouveront rien de tel là-bas. Seuls ceux faisant leur possible pour fouiller chaque endroit auront la possibilité de trouver des preuves concernant l'existence d'une population plus importante que celle indiquée dans les registres. Bien entendu, faire une telle découverte est le meilleur moyen de finir sur la liste noire des Black Cod, ou de prendre la place d'une victime sacrificielle.

L'appel (Hlgayáa)

Quand un résident de l'île de Black Cod entame son ultime transformation, il subit ce que la tribu appelle le Hlgayáa, « l'appel ». Cet événement est considéré comme exceptionnel, bénéfique, et est célébré par les membres de la famille à la façon d'un anniversaire ou d'un mariage. Après la cérémonie en son honneur, l'individu est escorté jusqu'à l'un des réseaux de loges secrètes ; il y attend le moment où il pourra se déplacer dans les profondeurs marines sans avoir à remonter à la surface. Cela peut prendre des jours, des semaines voire des années.

De tels événements ont lieu sur l'île de Black Cod depuis des centaines d'années et sont parfaitement acceptés par ceux qui vivent ici ; on pourrait comparer cela à la mort ou à la retraite d'un pair chez les humains. Tout le monde en entend parler, fait la fête ou le regrette, avant de passer à autre chose. C'est en vérité quelque chose de fréquent n'ayant pas la moindre conséquence négative sur la communauté.

Quand un résident « connu » de l'île est rappelé à la mer, sa « mort » est arrangée par l'hôpital que contrôle la tribu. Un rapport de décès mentionnant un âge trop élevé ou un accident est rédigé afin de retirer l'individu de l'attention du monde extérieur. Être séparé à la fois physiquement et « gouvernementalement » du continent rend un tel acte facile à accomplir. Les Black Cod ayant montré dans leurs traditions une tendance à incinérer leurs morts (un fait connu publiquement grâce à l'université de Fairbanks et au tourisme), l'absence de corps n'est jamais relevée.

Jusqu'à présent, personne du monde extérieur n'a pu observer l'appel de ses propres yeux.

Les Profonds

Les Profonds constituent une culture ancienne et inhumaine qui peuple les océans terrestres. Il est difficile de dire s'ils forment une espèce extraterrestre ou s'ils sont nés sur notre planète. Ils se reproduisent avec l'espèce humaine et ont infiltré et corrompu quantité de communautés, mais leur mémoire va beaucoup plus loin, bien au-delà des sociétés fugaces de nos civilisations.

Bien que nombre de nos érudits n'en aient pas conscience, les Profonds se divisent en deux classes : les êtres supérieurs, et les inférieurs. Les Profonds inférieurs sont les créatures qui sont le plus souvent rencontrées par les humains : des êtres épais, tordus, aux allures de crapauds. Les Profonds supérieurs sont entièrement inhumains : ils n'ont aucune caractéristique biologique commune avec les animaux de notre planète, bien qu'à la façon de leurs frères inférieurs ils puissent être comparés aux formes de vie amphibies. La physiologie des Profonds ne semble pas fixée, pas d'une façon pouvant être comprise par les sciences humaines. Un être supérieur pourrait posséder des membres de chitine évoquant des pinces de crabe autour de la bouche, tandis qu'un autre pourrait posséder un bras, quatre yeux ou deux bouches séparés.

Les seuls éléments stables semblent être :

Leurs corps sont couverts des pieds à la tête de grandes écailles en forme d'éventail, ainsi que de pointes osseuses de couleurs diverses. Comparés à un être humain ordinaire, ils sont assez massifs, faisant souvent la taille d'un gorille africain. Leurs yeux sont énormes et globuleux et leur permettent de voir dans les noires profondeurs océanes. Leurs bouches sont d'énormes gouffres béants garnis de minuscules dents aiguisées comme des rasoirs, ce qui les rend incapable de parler la langue des hommes.

Ils possèdent des ouïes qui les autorisent à respirer dans l'eau salée (ils ne supportent en revanche pas l'eau douce). Leur environnement naturel est l'océan ce qui fait d'eux des êtres presque entièrement aquatiques et seulement capables de s'aventurer sur la terre ferme pour de courtes durées. Leurs corps sont bâtis pour les profondeurs marines et comportent des poches de gaz autorégulées pouvant se dilater et se dégonfler pour mieux se déplacer entre les différents paliers sous-marins (des mutations de ces poches pourraient avoir rendu possibles leurs excursions sur terre).

Les Profonds de toutes les espèces sont au moins aussi intelligents qu'un humain moyen, et nombre d'entre eux sont beaucoup plus intelligents que les plus brillants de nos esprits. Leur compréhension des sciences que l'humanité qualifie de « magie » est immense, vraisemblablement de nature génétique et se voit passée de génération en génération grâce à un mode de procréation aussi étrange que violent.

Les Profonds considèrent l'humanité et toutes ses inventions comme une simple espèce primitive, à peine une proie. Quand un Profond supérieur est confronté à de tels êtres, ceux-ci ne représentent guère un défi ; dans le pire des cas, il lui est toujours possible de se replier rapidement au fond des mers.

Leur durée de vie est infinie, et la taille maximale qu'ils peuvent atteindre dépend principalement de leur alimentation. Les Profonds supérieurs les plus vieux sont immenses, certains approchant la taille d'un éléphant. Cependant, ces créatures ayant tendance à se manger entre elles, nombre d'entre eux sont sacrifiés par une poignée de puissants souhaitant gagner en force. Ce phénomène est très efficace pour limiter la croissance de la population.

Les Profonds supérieurs se reproduisent de façon asexuée, d'une manière totalement inédite sur Terre. Chacun d'entre eux possède un dard pouvant injecter un élément parasite capable de modifier son hôte et d'incorporer autant de matériel génétique étranger que possible. Souvent, cette maladie réécrit de vastes sections du code génétique de la cible, la faisant muter lentement pendant des jours, des semaines voire des mois jusqu'à ce qu'elle exprime les traits biologiques de son agresseur.

Quand un Profond supérieur se « reproduit » avec un autre de la même espèce, cette altération se concentre généralement sur l'esprit. Quand un tel monstre choisit pour partenaire un être humain, le changement est à la fois physique et mental, entraînant la création d'hybrides et de Profonds inférieurs. C'est par ce biais que les Profonds se sont accouplés avec la quasi-totalité des formes de vie aquatiques les plus avancées, laissant d'étranges hybrides à travers tous les océans.

Depuis plus de cent mille ans ces choses se servent des hommes comme moyen de reproduction, victimes sacrificielles ou nourriture. L'humanité a bel et bien pourvu à tous les besoins des Profonds supérieurs et a ainsi dramatiquement réduit la fréquence des affrontements entre ces monstres (bien que la violence demeure bien plus présente chez eux que dans les cultures humaines normales). La plupart des Profonds supérieurs ne s'attaquent désormais plus qu'aux humains pour assouvir leurs besoins sacrificiels, quand ils se servaient autrefois des leurs ou des autres créatures marines.

Notez que compte tenu de la nature immortelle de la population profonde, la fréquence de leurs contacts avec les nouvelles communautés humaines (qui peut descendre jusqu'à une fois tous les trois cents ans) implique de nombreuses interactions. Si on met ces chiffres en relation avec leur horloge biologique inhumaine, le rythme de leurs croisements avec l'espèce



humaine peut être vu comme une véritable frénésie reproductrice. Pour notre point de vue temporel limité, ces relations paraissent au contraire presque glaciales.
Personne ne sait d'où viennent les Profonds. Il paraît clair qu'ils existent sur Terre depuis bien plus longtemps que l'espèce humaine, depuis plus longtemps encore que les mammifères eux-mêmes. En fait, les Profonds sont la plus ancienne civilisation terrestre encore en activité.

Profonds inférieurs

Les Profonds ont trouvé en l'humanité l'espèce idéale pour engendrer. Les patrimoines génétiques des hommes et des Profonds se sont mélangés avec harmonie, entraînant la création d'une sous-espèce extrêmement féconde et capable de se reproduire bien plus fréquemment que les Profonds supérieurs. Les humains infectés par l'élément reproducteur de ces monstres deviennent ainsi des Profonds inférieurs.
Ces derniers correspondent au « modèle classique » dépeint par H.P. Lovecraft dans *Le cauchemar d'Innsmouth*. Leur apparence varie entre partiellement humaine et entièrement inhumaine ; cependant, le plus immonde d'entre eux reste bien plus tolérable et humain que le moindre Profond supérieur.
Un Profond « ordinaire » fait la taille d'un être humain et est formé de façon relativement similaire (bien qu'il tende à être plus obèse et à avoir l'air plus bizarre). Leur musculature, leur peau, leurs os et leurs sens ont subi de terribles modifications sous l'effet de l'élément reproducteur des Profonds (voir plus bas). La texture de leur peau est passée des pores aux écailles, écailles pouvant être extrêmement fines ou bien épaisses et résistantes. Leur couleur tourne généralement au vert-de-gris, avec un ventre blanc ou jaune.
Leurs bras sont plus longs que ceux d'un humain moyen, et leur musculature se développe énormément, leur autorisant de véritables prouesses physiques. L'espace entre leurs doigts est obstrué par une membrane épaisse et semi-transparente. Ces modifications musculaires affectent également leurs jambes, les poussant à préférer l'extérieur du pied comme point d'appui. Leurs pieds sont d'ailleurs également membraneux ; combinés à la puissance de leurs jambes, ils leur permettent de nager rapidement sous l'eau, à des vitesses pouvant dépasser vingt-cinq kilomètres par heure. L'allongement des bras et la transformation des jambes leur permettent également de se déplacer sur terre aussi vite que n'importe quel humain en bondissant à l'aide de tous leurs membres ; ce mode de déplacement devient plus facile au fur et à mesure que la souillure progresse.
La tête est leur caractéristique la plus inhumaine. Leur crâne subit en effet des altérations drastiques. Les orbites s'écartent sur les côtés ; les yeux grossissent, les paupières

se font transparentes et servent dorénavant de membrane nictitante. La mâchoire inférieure se rétrécit et commence à ressembler à un piège mortel. Les dents se multiplient et se font plus coupantes. Pire encore, le cou s'élargit de tous côtés pour laisser la place à des ouïes palpitantes.
Ces êtres, comme de nombreuses créatures issues de croisements, réunissent le meilleur de deux mondes (bien que les résultats réels varient d'un sujet à un autre). La plupart bénéficient de l'immortalité de leurs aînés et, alors que la transformation arrive à son terme, de la capacité à rester indéfiniment sous les vagues.
Cette transformation dépend de la proportion de gènes de Profond supérieur dans le matériel génétique de l'hybride, ainsi que de la capacité du système humain à s'adapter aux changements. Chaque génération supplémentaire améliore la « souillure » du patrimoine génétique hybride. Plus l'intégration génétique et la reproduction sont anciennes, plus la transformation sera efficace.
Le peuple de Black Cod, sur terre comme sous mer, présente une des communautés de Profonds inférieurs les plus anciennes encore en état, l'histoire de leurs croisements remontant à près de sept cents ans. En comparaison, les hybrides produits par la souillure d'Innsmouth n'ont existé que pendant quatre-vingt-dix ans avant de se voir détruire.
Les Black Cod constituent ainsi le pinacle de l'hybridation, des Profonds inférieurs presque parfaits. Ils restent sur terre pendant un moment, puis ils retournent à la mer après une « transformation » aussi courte que dramatique. Ils sont relativement épargnés par les maux qui infestent de plus jeunes communautés Profondes, lesquelles souffrent de nombreux avortements, d'une mortalité infantile élevée, de difformités et parfois de maladies génétiques tardives et mortelles.

Les interactions entre Profonds supérieurs et inférieurs

Les Profonds inférieurs sont en tous points soumis à leurs supérieurs. Ils les vénèrent littéralement, de la même façon que les Profonds supérieurs vénèrent les Progéniteurs que sont Dagon, Hydra et Celui-qui-nage-avec-les-cadavres. Les interactions entre les deux castes de cette culture sont naturellement limitées aux périodes cérémonielles, ou aux visites d'hybrides des communautés Profondes. Les Profonds supérieurs ne font que rarement surface pendant de longues périodes.
Toutes les communautés de Profonds inférieurs situées près de la surface ont pour origine un membre de la caste supérieure, le premier à avoir infecté quelques humains lors des premières étapes de l'infiltration. Ces individus contaminés ont ensuite répandu le matériel génétique du monstre à travers la communauté par des actes de reproduction ordinaires. Seule une poignée d'infections de Profonds supérieurs, sont nécessaires pour initier la contamination : les hybrides prennent ensuite le relais. En fait, les procréations entre humains et hybrides opèrent de façon assez similaire à une maladie sexuellement transmissible.
Lorsqu'une telle infiltration a commencé, il ne faut pas longtemps avant que la communauté tout entière soit intégrée à la culture Profonde ou exterminée dans un accès d'autodestruction démente. De nombreuses communautés humaines ont ainsi été contaminées et se sont retournées contre elles-mêmes, détruisant la souillure lors d'un acte que les témoins extérieurs ont qualifié de « crise d'hystérie collective ».

L'élément reproducteur Profond

Si le matériel génétique qui sous-tend la reproduction des Profonds partage quelques aspects avec les virus, il serait sans doute mieux décrit comme un « élément génétique mobile ».
Cet élément génétique est inhabituel de bien des façons. Isolé et publié, il attirera immédiatement l'attention de la communauté biomédicale, sans parler des groupes de Profonds et des cultes ainsi que des quelques agences secrètes ayant déjà eu affaire à ces monstres par le passé (par exemple Majestic-12). Approcher ouvertement la communauté scientifique avec des échantillons d'élément reproducteur Profond serait un acte extrêmement risqué de la part d'un Agent ou d'un Sympathisant de Delta Green. Une telle suggestion envoyée à la Cellule-A se verra rétorquer un « NON » aussi immédiat que définitif.
L'élément reproducteur Profond a été isolé pour la première fois dans le complexe Y Y-II du Nouveau-Mexique par une équipe de scientifiques travaillant pour Majestic-12 à la fin des années 1970. En raison du niveau de secret entourant le projet, l'information a été enterrée sous des kilomètres de paperasseries et de sceaux officiels. Les hommes en ont plus appris et oublié à ce sujet à l'époque que ce que n'importe quelle agence connaît aujourd'hui.

L'élément Profond partage certains aspects avec les groupes des rétrovirus et des rétrotransposons, et présente certaines caractéristiques de molécules inhabituelles ARN comme les ribozymes et les viroïdes. En réalité, il est bien plus étrange que tous ceux-là réunis.
L'élément reproducteur Profond est un ARN complexe à la structure dense dont les activités catalytiques des brins permettent une fixation à l'ADN de l'hôte. Il provoque à la fois l'altération de traits génétiques

Profond supérieur

Race Inférieure de Serviteurs

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	4D6+12	26
CON	4D6	14
TAI	2D6+12	19
INT	2D6+9	16
POU	4D6	14
DEX	3D6	10-11

Mouvement 9
10 en nageant

Points de Vie 17
Impact moyen +6

Combat
• Griffes 50 %
Dégâts 1D6 + Impact
• Infection 99 %
Dégâts 1D4 (possible seulement si la victime est immobile)

Protection
3 points (peau et écailles)

Sortilèges
Généralement 1D4 sortilèges que le gardien doit choisir

Perte de SAN
1/1D8 points

Enceinte ! Les relations sexuelles humains-Profonds

Féconder les humains est une tactique que les Profonds utilisent avec beaucoup d'efficacité pour corrompre leurs ennemis. Quand ils le peuvent, ils tentent d'infecter des individus isolés à l'aide de l'élément reproducteur Profond au lieu de les tuer.

Infection par un Profond supérieur

Se voir fécondé par un Profond supérieur est une horrible possibilité pour toutes les créatures de tous les sexes. Tous les monstres de cette race peuvent être considérés comme des mâles (du point de vue étriqué que l'homme peut poser sur leur biologie). Le dard de chacun de ces mâles est capable d'injecter dans une cible de très grandes quantités de matériel génétique contenant l'élément reproducteur Profond. Une fois l'acte commis, il ne reste plus qu'à attendre que l'élément se révèle.
Curieusement, cette fécondation n'entraîne pas une grossesse, pas à la façon dont les mammifères l'entendent. Au lieu de cela, l'élément se contente de réécrire le code génétique de la cible. Un Profond supérieur fécondant un humain (grâce à son dard) injecte une forme concentrée d'élément reproducteur, ainsi que d'autres composés facilitant sa progression dans le corps de la victime. La victime humaine doit obtenir une réussite spéciale lors d'un test d'Endurance. Si elle réussit, elle commence à changer, se transformant peu à peu en Profond inférieur en quelques mois (le nombre de mois étant à la discrétion du gardien). Si aucune réussite spéciale n'est obtenue, la malheureuse victime subit une lente dégénérescence physique et mentale tandis qu'elle mute atrocement en une forme de vie incapable de survivre. Les Profonds essaient toujours de cacher une victime infectée durant sa transformation.
Se voir agressé et violé par un Profond supérieur est une expérience particulièrement traumatisante. En plus de la perte de points de Santé mentale habituelle pour une rencontre avec un tel monstre, le sujet doit réussir un autre test de SAN ou perdre 1D8 points supplémentaires des suites de l'attaque elle-même. La transformation, lorsqu'elle commence, entraîne une perte de SAN de 1/1D6 par mois.
Les types de mutations suivant de telles fécondations comprennent :

- Perte du réflexe de nictation
- Durcissement de la peau
- Reconstruction dramatique de l'ossature
- Réarrangements organiques
- Apparition de nouveaux organes
- Apparition de branchies
- Croissance oculaire
- Augmentation de la masse musculaire
- Tolérances à la pression et aux changements de température bien supérieures à la moyenne humaine
- Capacité à retenir son souffle pendant de très longues périodes
- Rêves traumatisants et récurrents
- Mains et pieds palmés
- Rejet des normes culturelles humaines
- Folie

Infection par un Profond inférieur

Les Profonds inférieurs, y compris les hybrides n'ayant pas encore subi la transformation, se reproduisent avec les humains d'une façon plus traditionnelle. Avoir des relations sexuelles avec un Profond peut être un événement tout à fait normal (si l'hybride paraît humain) ou une expérience horrible (si l'hybride est un peu plus avancé). Dans tous les cas, la perte de Santé mentale subie lorsque les dessous de l'affaire sont compris est de 1D4 points. Cette perte s'applique quand la cible découvre la vérité, au moment de la rencontre ou des années plus tard.
Les Profonds inférieurs et les hybrides portent en eux l'élément reproducteur Profond à la façon d'une maladie sexuellement transmissible, et répandent essentiellement la souillure à travers les grossesses que leurs actes provoquent.
Le rejeton d'un accouplement entre un Profond inférieur ou un hybride mâle et une humaine est un hybride, qui pourra peut-être subir le changement en Profond inférieur une fois parvenu à l'âge adulte (au choix du gardien).
Un accouplement réussi entre un Profond inférieur ou un hybride mâle et une femelle de même nature entraîne la naissance d'un rejeton ayant bien plus de chances de se développer correctement et rapidement en un Profond inférieur. Il existe même une chance tout à fait infime pour qu'il se transforme en Profond supérieur, à condition de survivre suffisamment longtemps.
Les relations homosexuelles entre un Profond inférieur ou un hybride et un humain, quel que soit le sexe du « couple » (ou une relation non vaginale entre un mâle monstrueux et une femme) ne permet généralement pas la transmission de l'élément reproducteur Profond et ne saurait provoquer une grossesse.
Néanmoins, tout acte sexuel non protégé entre un humain et un Profond ou un hybride comporte le risque de transmettre l'élément reproducteur Profond au partenaire humain. Ce dernier doit effectuer un test de Chance ; s'il obtient un échec critique, il doit tenter un test d'Endurance. S'il échoue, l'élément lui a été transmis. Le résultat est identique à celui d'une infection par un Profond supérieur, mais l'évolution prend des années plutôt que des mois (encore une fois, au gardien de décider du nombre exact d'années).
Ces événements sont rares et difficiles à surveiller, et une victime humaine souillée souffre de conséquences psychologiques bien avant que des changements physiques n'adviennent. L'infection provoque une perte de Santé mentale de 0/1D3 par mois jusqu'à ce que les transformations plus graves et les pertes afférentes commencent (voir « Infection par un Profond supérieur »).
En général, la victime fait montre des symptômes suivants au cours des mois ou des années précédant l'apparition des véritables modifications :

- Les yeux se font globuleux
- Apparition d'eczéma et d'éruptions cutanées
- La peau du cou pâlit et s'étire
- Le poids diminue étrangement (les bras et les jambes s'amincissent et le torse enfle)
- Capacité de retenir son souffle pendant plusieurs minutes
- La tolérance aux températures change bien au-delà des normes humaines
- Mains palmées
- Rêves récurrents
- Changements de personnalité et problèmes psychologiques
- Remise en cause anormalement persistante des normes culturelles humaines

existants et l'activation, par le biais de séquences promotrices, de traits génétiques non-exprimés. En d'autres mots, il réécrit la structure génétique de la cible de façon dramatique. Nombre de ces changements sont déjà latents dans l'ADN de la victime, mais certains sont véritablement créés par les brins de l'ARN.

Jusqu'ici, rien de si exceptionnel. L'élément va cependant encore plus loin. Il s'insère au départ dans les chromosomes de l'hôte et, une fois copié, acquiert de petits fragments de la séquence du génome, ce qui lui permet de s'insérer une nouvelle fois dans une position différente déterminée par le matériel génétique de l'original. La structure ARN est complexe et comporte plusieurs couches capables de nombreuses insertions, lui permettant ainsi d'infecter, de réinfecter, de ré-ré-infecter et de provoquer ainsi de multiples réécritures de la structure génétique de la cible.

Cet aspect « casse-tête chinois » de l'élément est absolument unique, et sa découverte seule serait digne du prix Nobel. Bien évidemment, les personnes assez stupides pour le porter à l'attention du public se verront rapidement menacées, « suicidées », mises au ban de toute position décisionnelle ou ridiculisées devant tout le monde. Ce secret est resté caché pendant quatre-vingts ans, depuis la découverte « officielle » des Profonds ; il restera caché tant que des conspirations seront en position d'empêcher sa divulgation.

Il serait possible de créer (avec plusieurs années, des milliards de dollars et suffisamment de personnel) une thérapie pouvant stopper ou du moins ralentir l'infection par l'élément. De tels traitements reposeraient sur le développement d'une thérapie génétique permettant de bloquer les premières étapes de l'infection, empêchant les changements futurs de prendre place et immunisant ainsi les Agents contre de nouvelles contaminations. Un vaccin conventionnel sera en revanche impossible à concevoir. Bien entendu, se voir infecter provoque d'autres types de dommages.

La souillure d'Innsmouth

L'infection d'Innsmouth, dans le Massachusetts, par les Profonds représente un cas d'école de tentative d'intégration au sein d'une culture de la surface. Bien que la « souillure » n'ait pas aussi bien pris que dans d'autres régions (comme chez les Enfants de la Femme-Poisson du Ponape et de l'île de Black Cod), elle a réussi néanmoins à prendre pied et à infecter la quasi-totalité de la ville.

Pendant quatre-vingt-huit ans, cette intégration progressa en complexité. Elle finit par être connue des habitants non-hybrides qui savaient que la ville était en cheville avec des créatures vivant près du Récif du Diable. Obed Marsh et ses compatriotes livrèrent l'ensemble de la ville au culte dégénéré des Profonds grâce à l'Ordre ésotérique de Dagon (un mélange bâtard de christianisme et de Mythe de Cthulhu) ainsi qu'à leurs promesses d'immortalité. Pour beaucoup, ces promesses se révélèrent valables ; pour d'autres, le prix de la transformation se révéla trop élevé.

En 1846, la première « épidémie » frappa, tuant la moitié de la ville. Ce mal correspondait simplement aux accidents génétiques advenant dans une population infectée par l'élément reproducteur Profond. Des individus périrent horriblement, l'élément déformant leurs corps et leur biologie, les éloignant de l'espèce humaine sans les rapprocher des Profonds. Durant l'histoire d'Innsmouth, de nombreux cas de déformations génétiques, de maladies et de monstres autrefois humains ont été rapportés : ces incidents représentaient la maladroite assimilation de l'élément reproducteur Profond au sein du patrimoine génétique de la région. Au fil des décennies, la maladie provoqua de plus en plus d'impasses génétiques dans la population.

Suite au raid fédéral de l'hiver 1928, et l'enlèvement de près de deux cents villageois pour études, le gouvernement américain crut avoir compris l'ensemble de la situation : la ville communiquait avec une culture sous-marine, se reproduisant avec ses membres pour produire d'horribles entités connues sous le nom de Profonds. Les agents pensaient avoir en leur possession un exemple des créatures ayant fondé l'ancienne cité dans les profondeurs du Récif du Diable ; ils pensaient que les torpilles envoyées sur la ville des profondeurs les avaient décimées. Ils avaient tort.

Le raid sur Innsmouth ne parvint pas à capturer ou à tuer un seul Profond supérieur.

Les toutes premières infections d'Innsmouth avaient bien pour origine ces créatures (bien que l'identité du premier « vaisseau » humain de l'élément reproducteur Profond reste inconnu). Leurs victimes infectèrent à leur tour la ville, créant une épidémie autonome passant des parents aux enfants, gagnant de plus en plus en efficacité avec le temps. Au début des années 1840, les Profonds supérieurs ne montaient vers les eaux peu profondes d'Innsmouth que lors des rituels, et ne s'éloignaient jamais complètement de la mer.

Bien que Delta Green ait initié plusieurs contacts avec les Profonds au cours des dernières décennies, et que des leaders importants du groupe comme l'Agent Darren les aient étudiés de façon quasi-obsessionnelle, ses hommes n'ont que très rarement rencontré un véritable Profond supérieur. Ceux qui en ont croisé un et réussi à le vaincre n'ont obtenu qu'un corps trop dévasté pour pouvoir être identifié correctement.

Au lieu de cela, presque tous les contacts humains avec des Profonds ont en fait concerné des espèces inférieures, des hybrides pour la plupart, au mieux quelques créatures entièrement transformées et retournées à la mer. Cela résulte d'un choix conscient de la part des Profonds : les hybrides ne sont que des pions sacrifiables permettant d'influer sur la surface, de répandre la semence des

Profonds et de rapporter des offrandes. Très peu de Profonds supérieurs s'aventurent sur la terre ferme ; ils sont encore moins nombreux à interagir avec des humains.
La découverte de leur nature résolument inhumaine pourrait bien provoquer une surprise des plus déplaisantes à ceux qui croient comprendre la situation. Quand vous vous attendez à voir quelque chose d'horrible mais d'au moins vaguement humain sortir des eaux et que vous obtenez... autre chose... cela ne peut que se révéler fatal.

La culture Profonde

Il n'existe aucune véritable culture profonde, du moins pas dans le sens que les humains donnent à ce mot. On trouve à la place des milliers de communautés isolées, répandues à travers les océans du monde, organisées en clans grossiers. Chacun d'eux est autonome et dirigé par un Profond particulièrement puissant, un Progéniteur, comme Celui-qui-nage-avec-les-cadavres ou Père Dagon. Même ces clans ne peuvent être qualifiés de « cités », pas à la façon dont les humains s'organisent. La plupart de leurs structures, de leurs sciences et de leur culture dépassent l'entendement des hommes. Le peu que les Agents puissent comprendre est énuméré ci-dessous. Mais d'abord, pour mieux comprendre les Profonds, mieux vaut comprendre leur histoire :
Il y a longtemps, les anciens Profonds tombèrent dans une impasse à cause de leur guerre interminable pour se nourrir, grandir et gagner en puissance. À travers le cannibalisme et les combats, ces êtres surpuissants parmi ceux de leur propre race (Père Dagon, Mère Hydra et Celui-qui-nage-avec-les-cadavres en sont de vibrants exemples) réussirent à réduire leur population à une poignée d'individus. Cette époque de la préhistoire Profonde, précédant de loin celle de l'humanité, faillit voir l'extinction de leur espèce. Les derniers exemples vivants, dotés d'une puissance et d'une taille colossales, étaient répartis dans les océans terrestres de façon à peu près équilibrée. Pendant des millénaires, ces êtres se rencontraient parfois et s'affrontaient... jusqu'à ce que l'ascension de l'humanité moderne leur offre une nouvelle proie.
Quand les premiers humains furent affectés par l'appel onirique de Cthulhu, les Profonds se sentirent attirés par les adorateurs de ce terrible seigneur. Là, ils s'accouplèrent avec l'humanité, entraînant la naissance de leurs frères inférieurs, plus petits, plus discrets, mêlant les gènes des deux races. La « culture » Profonde se propagea auprès des hybrides à travers le langage et, grâce à l'élément reproducteur Profond, à travers la mémoire génétique. Les Profonds inférieurs constituaient au fond le sursaut dont avaient besoin leurs supérieurs pour s'épanouir à nouveau.
Chacune de ces populations « nouvelles » vivait en bord de mer et dans les eaux peu profondes près du lieu de repos de son Progéniteur, l'ancien Profond à l'origine de la colonie. Ces hybrides adoraient, se nourrissaient et répandaient la semence de ce monstre aussi loin et aussi largement que possible à travers les humains de la surface.
La culture Profonde est restée ainsi pendant toute l'histoire humaine connue.
Les Profonds ne sont ni véritablement sociaux, ni particulièrement coopératifs, même avec les membres de leur propre clan. Tuer et dévorer des frères plus petits est un acte culturellement acceptable. Des actions horribles qui seraient vues comme démentielles par les humains

Tests ADN et Profonds

Quelque part dans ce livre vous trouverez une analyse détaillée de la science des tests ADN telle qu'elle s'applique à *Delta Green*. Un gardien astucieux pourrait se demander ce qui se passerait si ses Agents trop curieux mettaient la main sur des échantillons de sang, de semence ou un autre élément provenant d'un Profond ou d'un suspect hybride, et s'ils le faisaient tester en laboratoire.
Le test recourra sans doute à une analyse microsatellite et tentera de comparer ses résultats à la base de données CODIS (« Combined DNA Index System ».)
Cela entraînera quelques confusions : le profil ADN en résultant sera en effet des plus étranges. Peut-être six ou sept des treize locus testés paraîtront potentiellement humains. Les autres pourraient être complètement hors du spectre. D'autres encore pourraient révéler des allèles inconnus (par exemple, si on peut trouver dans un locus entre cinq et huit microsatellites, celui du Profond pourrait en révéler trois cents). Le laboratoire tentera sans aucun doute de répéter les analyses sur le même spécimen mais obtiendra ces résultats à chaque fois.
Comparer ces résultats à la base de données CODIS ne permettra pas d'obtenir des informations utiles (voir ci-dessous néanmoins), et le rapport du laboratoire établira que l'échantillon contient des fragments d'ADN humain mais qu'il a été dégradé ou contaminé par de l'ADN non-humain.
Cela pourrait ne pas détourner certains Agents de leur idée, surtout s'ils ont un suspect en vue. Ils pourraient obtenir par la suite un nouvel échantillon de l'individu et envoyer ce dernier au laboratoire pour y être testé et comparé. Les locus seraient identiques (ceux qui étaient normaux dans le premier exemple) mais révéleraient un schéma étrange, légèrement différent du premier profil. Ce phénomène serait dû aux changements supplémentaires dans le génome du suspect (provoqués par l'élément reproducteur Profond) qui auraient pris place entre les deux prélèvements. Un troisième exemple pris un ou deux jours plus tard montrerait un nouveau résultat, similaire et pourtant différent.
Cela pourrait se révéler des plus troublants pour un personnage possédant une formation scientifique (comme un expert en médecine légale), les profils ADN restant normalement identiques tout au long de la vie d'un homme.
Des médecins légistes persévérants pourraient alors décider de pratiquer d'autres tests. Un test RFLP (polymorphisme de longueur des fragments de restriction) donnera des résultats tout aussi étranges. Une analyse de l'ADN mitochondrial montrera que les échantillons sont identiques (l'ADN mitochondrial n'est pas affecté par l'élément reproducteur), indiquant ainsi que les fragments sont liés entre eux par la ligne maternelle. Envoyer des échantillons subir des tests plus détaillés (par exemple un séquençage complet du génome dans le laboratoire de recherche d'un Sympathisant) apporterait des informations plus déroutantes encore, mais demanderait de dévoiler l'existence des fragments à des personnes extérieures à Delta Green, ouvrant ainsi grand la porte à toutes sortes d'ennuis, et plaçant les Agents et leur malheureux ami en grand danger.
Un fichier d'empreinte génétique ne peut être utilisé comme preuve dans l'arrestation d'un hybride, mais peut se révéler utile pour montrer aux Agents que cet ADN est étrange et pas tout à fait humain.
Bien entendu, ces recherches peuvent avoir d'autres répercussions. Depuis leur première rencontre avec les Profonds dans les années 1970, il est possible que le personnel de Majestic-12 surveille régulièrement la base de données CODIS à la recherche de l'élément reproducteur Profond. Les conséquences d'une telle détection par Majestic-12 et la réponse qui pourrait suivre sont à la discrétion du gardien.

constituent la norme chez les Profonds. Il existe bien un ordre social, mais aucun humain sain d'esprit ne serait capable d'en comprendre les bases. La culture Profonde, telle qu'elle existe, devrait rester un mystère pour ceux enquêtant sur ses fondements. Les actions des monstres ne devraient jamais, jamais être prévisibles.

L'amour de l'humanité pour l'ordre et les organisations n'est pas partagé par les Profonds. Le pouvoir, la force, la fécondité sont les seules mesures dotées d'une quelconque valeur dans leur « culture ». Les humains sont vus comme de la nourriture et un moyen de reproduction, guère plus. Les Profonds les voient comme une sorte de troupeau, un troupeau avec lequel on peut parfois s'accoupler.

Puisque ces « vaches » ont récemment développé des méthodes pour s'introduire dans les habitats naturels des Profonds (véhicules et logements sous-marins, sonars), les monstres ont légèrement changé de point de vue. Par le passé, une forme de communication avec le bétail venu envahir leur territoire était généralement adoptée ; aujourd'hui, les humains qui pénètrent sous les eaux dans un territoire Profond sont simplement tués à vue, à moins que cet acte ne soit considéré comme extrêmement risqué. Dans ce cas, les Profonds supérieurs violent les intrus, les infectant de force avec l'élément reproducteur.

Les motivations des Profonds ne coïncident pas avec le concept humain de civilisation. Ils veulent seulement garder leurs propres communautés, étendre leur influence sur la terre en fécondant l'humanité, et détruire ou assimiler les autres colonies frères par la guerre ou la reproduction forcée. Ces monstres n'ont aucun grand plan. Aucune organisation Profonde ne recouvre le globe, et ils n'ont aucune intention de conquérir la civilisation humaine. Ils n'en ont pas besoin. Pour les Profonds, tout n'est que nourriture, reproduction et adoration.

Les origines des Profonds

Il n'existe aucune « origine » connue à la culture des Profonds. Les temps d'avant les Progéniteurs ne sont qu'à peine entrevus grâce aux mémoires génétiques qui n'apportent aucune information véritable. Les souvenirs les plus anciens que partagent les plus vieux Profonds évoquent une immense cité, faite d'angles non-euclidiens, sombrant dans l'océan.

La plupart des Profonds croient qu'ils sont les rejetons de serviteurs du Grand Cthulhu, lesquels furent amenés sur ce monde en même temps que lui. Ils pensent que lorsque le Grand Ancien sombra dans le sommeil et laissa ses suivants sans maître, il y a des éons de cela, ses adorateurs se battirent entre eux, se reproduisirent et finirent par devenir les Progéniteurs. D'autres disent que les Profonds sont des créatures nées sur Terre et changées par les Grands Anciens en une race de serviteurs. D'autres encore prétendent que les Profonds ont émergé naturellement sur le globe et qu'ils ont été choisis par Cthulhu et ses pairs comme esclaves.

Il existe en fait autant d'histoires sur les origines des Profonds qu'il y en a pour l'espèce humaine.

La science des Profonds

La science des Profonds (que les humains connaissent sous le nom de magie) est si ancienne et si enracinée en eux qu'ils n'ont pas besoin de « l'apprendre ». La connaissance passe en eux comme n'importe quel trait génétique, certains Profonds possédant un savoir unique ne pouvant être transmis que par la reproduction. La science des Profonds est totalement étrangère à l'humanité, et est presque entièrement génétique, apprise par les Progéniteurs dans les temps anciens grâce à l'appel onirique de Cthulhu.

Les Profonds pratiquent ce que certains appellent des principes hypergéométriques ; selon des standards humains, ils forment de redoutables sorciers. Pour eux, la science est magie, et inversement. Cela ne décrit cependant pas comment ces monstres conçoivent leur pratique : ils utilisent leurs capacités à la façon dont un homme utilise sa vitesse, sa force, son agilité, ou n'importe quel trait biologique inné. Il s'agit en fait d'un instrument génétique parmi d'autres.

Les Profonds considèrent la « technologie » humaine comme à peine supérieure à un marteau de pierre. Cela ne veut pas dire qu'ils ne la comprennent pas ou que des Profonds inférieurs ne l'utilisent pas si besoin est, surtout lorsqu'ils tentent de « s'intégrer » aux cultures humaines de la surface. La technologie humaine leur est familière ; leurs esprits immenses ont vite saisi toute l'ampleur du développement de cette autre espèce. L'orientation actuelle prise par le progrès est vue comme une impasse « sécurisante » pouvant se poursuivre sans entraves ; aucune invention des deux cents prochaines années ne viendra réellement menacer les Profonds.

Pour le moment, la technologie humaine est vue comme un embarras mineur capable occasionnellement et accidentellement avoir un réel impact sur la « société » Profonde. Quand le temps sera venu pour l'homme de devenir une véritable gêne (d'ici un siècle ou deux), les Profonds feront ce qu'il faut pour le neutraliser.

Villages de Profonds

La plupart des villages de Profonds sont faits d'une série de cavernes et de grandes structures aux allures de corail, et sont centrés sur le lieu de repos du Progéniteur de la « ville ». Certaines structures n'ont aucun Progéniteur, et sont des avant-postes formés par des hybrides voyageant au milieu des humains ou bien des refuges de parias. Mêmes ces lieux isolés pratiquent nombre de rituels dans



l'espoir d'attirer des Progéniteurs non-affiliés. Les plus grands de ces villages abritent sans doute cinq mille Profonds. Cela représente l'équivalent pour cette race d'une mégalopole comme Tokyo ou New York. La moyenne est plus proche de mille.

Presque toutes les structures sont situées au point le plus profond du plateau continental, dans ce que l'on appelle des « canyons sous-marins », des crevasses s'enfonçant parfois sur plus d'un kilomètre de profondeur. Se sachant à peu près en sécurité dans ces endroits, les Profonds peuvent agir sans craindre d'être découverts ou attaqués par des humains (une possibilité qui n'a émergé que récemment). Souvent, d'immenses colonnes de corail sont cultivées pour traverser les murs du canyon à la façon de gratte-ciel retournés, troués de centaines de grottes et servant de résidences aux Profonds (peut-être l'expression « Y'ha-nthlei aux nombreuses colonnes » vient-elle de là).

Les Profonds inférieurs (les hybrides de la surface) se rendent souvent dans ces villages, pour y rester quand leur transformation est complète ou pour rendre hommage à leur dieu.

La langue des Profonds

Le véritable langage des Profonds supérieurs est impossible à prononcer par les humains. C'est une sorte de cri perçant ponctué de sons ressemblant à ceux d'un dauphin ou d'aboiements gutturaux plus proches de ceux du phoque (les analystes navals ont des heures d'enregistrements de ces sons, classés secret-défense et grossièrement étiquetés « sons d'animaux inconnus »).

Un expert en langage ou en sons animaux aura bien du mal à les identifier et à les relier à des êtres humains, des dauphins ou des phoques. En réalité, ces sons sont impossibles à classer mais se montrent particulièrement intéressants. Tout Agent écoutant un tel enregistrement et doté d'une compétence jugée adéquate par le gardien estimera qu'il s'agit bien là d'un langage et que la personne conversant souffre vraisemblablement d'une sorte de difformité.

Les mutations de ce langage ont été adaptées au parler humain par les Profonds inférieurs au cours de l'Antiquité, avant de se voir intégrées à la langue Aklo. Des phrases comme « Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn » (« Dans sa demeure de R'lyeh le mort Cthulhu repose en rêvant ») sont le résultat de ce patois bâtard tiré du parler originel Profond. Cette imitation de leur langage est utilisée essentiellement par les Profonds inférieurs, et leurs cousins supérieurs sont incapables de le reproduire précisément, bien qu'il soit possible à un inférieur de comprendre la langue d'un supérieur, et inversement.

La langue écrite Profonde correspond à ce que l'on appelle les « glyphes de R'lyeh », qui furent trouvés sur une étrange statuette tombée en la possession de l'inspecteur Legrasse en 1907. On pense que les Profonds ont développé inconsciemment leur langue à partir de l'appel onirique de Cthulhu.

La place du langage écrit chez une race capable de transposer sa connaissance de génération en génération par voie génétique est, bien évidemment, simplement ornementale. Les Profonds n'utilisent que rarement ces glyphes pour autre chose que l'art ou le culte.

L'art Profond

Les Profonds sont connus pour leurs talents d'orfèvres (ils travaillent également d'autres métaux mous) et d'artisans capables de sculptures magnifiques en os, pierre et autres matériaux. Leurs œuvres ont toutes une apparence similaire, étrangère, tout à fait unique si on la compare à l'histoire humaine

et immédiatement reconnaissable par ceux qui connaissent la vérité.
Une fois que cet aspect est compris, il peut être aperçu ou retrouvé dans toutes les cultures humaines qui l'ont produit : il devient une marque rouge impossible à manquer. On peut ainsi retrouver sa trace dans d'anciennes cultures humaines d'Amérique centrale ou du Sud, diverses îles des Mers du Sud, en Chine, dans les Îles britanniques, en Scandinavie... et il ne fait aucun doute qu'il se cache dans beaucoup, beaucoup d'autres endroits.
Les Profonds créent des joyaux composés d'os sculptés, de couronnes de pierre, de perles et d'or, et d'autres pièces cérémonielles beaucoup plus complexes telles que des baguettes, des sceptres et des colliers. Les pièces faites d'un métal plus dur que l'or sont particulièrement prisées dans la culture des Profonds supérieurs, car il s'agit là d'une des rares choses que ces monstres ne peuvent pas concevoir au fond des océans.
Il reste difficile de dire si l'art Profond est un simple développement issu de leurs premières relations avec l'humanité, ou s'il précède ces événements. Les Profonds utilisent l'or, les perles et d'autres trésors pour s'attirer les grâces de leurs alliés, séduire des humains puissants ou acheter le silence des fauteurs de troubles, mais du fait qu'ils ne portent que rarement de tels objets sur eux, il est tentant de croire qu'il s'agit là simplement d'une autre méthode par laquelle ces monstres facilitent leur infiltration de la société humaine.

Celui-qui-nage-avec-les-cadavres

Celui-qui-nage-avec-les-cadavres est un « Progéniteur » Profond, proche de Père Dagon et de Mère Hydra. Cette créature est la source des Profonds de l'île de Black Cod, et son histoire s'étend bien au-delà de l'Histoire connue (des milliers, des dizaines de milliers, des centaines de milliers d'années ou plus). Nul ne sait d'où il vient. Cela ne serait d'aucune utilité aux Agents de toute manière.
Pesant près de 5,5 tonnes et mesurant 6 mètres 35, Celui-qui-nage-avec-les-cadavres est fait de la même matière que les cauchemars. Il porte un collier grossier fait de corps humains à différents stades de décomposition, leurs torses et leurs membres enroulés autour de son énorme cou à l'aide de tendons, de cordes et de choses plus atroces encore. La créature en elle-même est difficile à regarder. Ses énormes yeux liquides cachent une intelligence répugnante, et ses énormes bras simiesques se terminent sur de vastes mains membraneuses. Il est recouvert de la tête aux pieds d'écailles bleu noir et violettes, chacune s'achevant sur une épine chitineuse. Il ne porte aucune pièce de vêtement excepté son collier de corps.
Il s'agit là du dieu des Black Cod, leur propre divinité en quelque sorte. Tous les rites, tous les sacrifices, tous les actes de foi des membres de la tribu sont dirigés vers cette créature. Les espoirs de leur véritable culture, de leur culture cachée, nagent à ses côtés. Sa mort porterait un coup presque fatal à leur peuple.
En dépit de son élévation en tant que sujet d'adoration, il ne s'agit là de rien de plus qu'un Profond, un Profond extrêmement vieux et puissant. En tant que tel, ce monstre est mortel, et vulnérable aux armes humaines les plus destructrices. Des armes de petit calibre seront inefficaces, mais les engins lourds le blesseront sans difficulté. Néanmoins, la plupart des Agents voyant cette chose (même en ayant déjà rencontré des Profonds) risquent fortement de perdre l'esprit dans un accès de terreur, rendant l'usage de tels engins problématique.
Du point de vue des Agents, cet être est la pire chose que la mer ait à offrir : il ne devrait jamais être décrit comme un simple Profond géant. Voir Celui-qui-nage-avec-les-cadavres s'élever des eaux noires au son des hululements des hybrides et des Profonds en transe, tout gonflé et vert noir, ses écailles recouvertes de viscosités et de pointes, des membres humains en putréfaction entourant sa gorge comme s'ils poussaient là a de quoi rendre fou... Tout Agent doté d'une compétence Mythe de Cthulhu mais échouant lors de son test pourrait même le prendre pour le Grand Cthulhu en personne.
Cette créature n'est pas un simple monstre de film d'horreur. Il est sans âge et un millier d'années de sagesse brillent dans son œil inhumain. Il connaît assez bien tout ce que les hommes ont créé au cours du siècle dernier : il comprend les armes à feu, les explosifs et la technologie moderne ; il connaît l'existence des missiles et des radars. Son intelligence brute est plus développée que celle de n'importe quel être humain : il ne se contentera pas de jouer les « Godzilla » en se voyant confronté à une attaque organisée.
Face à des ennemis, sa première action est probablement de lancer le sortilège Chant des Sirènes, un pouvoir hypnotique qui pousse tous les témoins incapables d'y résister à avancer tout droit vers leur mort. Le monstre possède d'autres sortilèges qu'il peut lancer rapidement et instinctivement, grâce à des millénaires de pratique, dans le but de contrôler les pathétiques humains.
S'il ne parvient pas à écraser instantanément ses assaillants, il bat en retraite pour se ressaisir ou feint la mort jusqu'à ce qu'il puisse anéantir tous les humains d'un seul coup. Ses pouvoirs magiques le rendent là encore très difficile à tuer : Immunisation le protège des armes les plus puissantes, le temps pour lui de plonger et de Créer une Fenêtre sous les vagues pour retourner dans son antre.
Ses adorateurs combattront jusqu'à la mort pour le protéger de tout assaut. Quiconque interrompt la cérémonie sacrificielle (les seuls moments et endroit où cette créature est susceptible de dépasser des eaux) se retrouve rapidement face à un millier de disciples inhumains, dont quantité de sorciers puissants, et à un dieu. Il est très difficile de survivre à une telle rencontre et de ne pas devenir un nouvel ornement du collier de Celui-qui-nage-avec-les-cadavres.

Celui-qui-nage-avec-les-cadavres

Caractéristiques

CON	51	Endurance	99 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	54	Puissance	99 %
TAI	58	Corpulence	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	32	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	10
Points de Vie	55
Impact	+12

Combat
• Griffes 80 %
Dégâts 1D6 + 12

Protection
6 points d'armure (peau et écailles)

Sortilèges
Anomalie Météorologique, Attirer le Poisson, Chant des Sirènes, Charmer un animal, Commander à un requin, Contacter Cthulhu, Contacter un Hybride*, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Profond, Création de Portail, Créer une Fenêtre, Domination, Étreinte de Cthulhu, Fascination, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Enfant de Yig, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer la Brume de Releh, Lame de Fond, Lever le Brouillard Nocturne, Malédiction de l'Obscurité, Prédiction, Ressentir la Vie, Souffle des Profonds, Suggestion Mentale, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire, Trouver un Portail, Voir par un Portail
* Contacter un Hybride est similaire au sortilège Contacter un Humain, mais il s'applique aux hybrides de Profonds

Perte de Santé mentale : 1/1D10 points

Enquêter sur l'île de Black Cod

Au fil des décennies, diverses agences gouvernementales, des groupes universitaires et instituts financiers se sont intéressés au peuple de Black Cod. Très peu d'entre eux ont eu vent de la réalité surnaturelle qui se cache derrière l'apparence inoffensive de l'île. Au contraire, la plupart ont enquêté sur les étrangetés médicales (comme le syndrome idiopathique de fibrose ventriculaire), sur certaines conséquences du culte pratiqué par la tribu (l'Institut d'études sismiques de la baie d'Edna) ou sur la culture des Black Cod (la Section études culturelles de l'université de Fairbanks). Un seul groupe, la Grande compagnie d'assurances de la baie d'Edna (GCABE), est à la recherche d'actes délictueux commis par les Black Cod, mais même cette dernière ne croit certainement pas que des actes surnaturels aient eu lieu.

Lorsqu'un de ces groupes découvrira quoi que ce soit sur la véritable nature du peuple de Black Cod, il aura probablement déjà été remarqué par sa cible et désigné pour une élimination.

L'étude 11619 du Centre pour le contrôle des maladies : les anomalies congénitales des peuples amérindiens

Le CDC s'est intéressé au peuple de Black Cod au moment où la deuxième mort étrange provoquée par une malformation cardiaque a été signalée en 1989. Cette maladie, qui serait connue sous le nom de syndrome idiopathique de fibrose ventriculaire (SIFV) poussa une petite équipe de l'agence à enquêter sur ces malformations génétiques.

Les docteurs Marcus Gaver et Paula Petrovich vivent et travaillent à Ketchikan, à l'université d'Alaska du Sud-Est (UAS) ; ils ont été recrutés par le CDC dans l'attente d'un nouveau cas de SIFV, pour pouvoir se rendre rapidement sur place le cas échéant. Chacun d'eux a dans ce cadre examiné un grand nombre d'insulaires appartenant à la tribu (tous avaient été soigneusement choisis par le conseil). Ils n'ont pour le moment rien trouvé de probant ; ils ont rédigé un court article sur les deux échantillons de cœurs qui se trouvent à l'UAS, ainsi que sur l'examen de signatures génétiques étranges présentées par les insulaires et correspondant à de l'ADN « poubelle » (des traits génétiques non-exprimés dus en réalité à la souillure des Profonds). Pour le moment, aucun d'eux ne soupçonne quoi que ce soit d'inhabituel dans l'île de Black Cod. Pour eux, il s'agit juste d'un nouvel exemple de ce que cinq cents ans de consanguinité peuvent infliger à une population isolée.

L'institut d'études sismiques de la baie d'Edna

En 1955, un petit sismographe installé dans la baie d'Edna a détecté une anomalie qui avait d'abord été signalée par l'U.S. Navy en 1946. Une fois par an, un interne de l'Institut d'études géologiques des États-Unis (l'U.S. Geological Survey ou USGS) se voit confier la tâche ingrate de prendre un vol pour la baie et d'y collecter des données. Jusqu'à présent, lesdites données se sont vues balancées au fond d'un fichier à Seattle (dans l'État de Washington) où se trouvent les bureaux de l'USGS. L'anomalie a été étudiée rapidement en 1962 et attribuée à un « animal inconnu et/ou une activité sismique ; non mécanique » par un analyste naval. Depuis lors, la surveillance et l'accumulation de données ont fonctionné comme une horloge sans buts réels. Ceux de la baie d'Edna sont tellement habitués à la présence de cette étude qu'ils n'en ont plus conscience ; si on pose des questions à ce sujet, on découvre que toute la ville est au courant de son existence mais ignore sa raison d'être. Les données tirées de l'étude ne sont pas secrètes, et il est facile d'y accéder à condition que les Agents rappellent à l'USGS l'existence de tels enregistrements dans leurs archives (cela poussera également l'institut à stopper le projet au cours de l'année fiscale suivante, ce dernier fonctionnant en auto-pilote depuis des décennies sans raison apparente).

Ce que le projet tente de comprendre est en fait bien plus étrange. Les événements sismiques inhabituels semblent avoir lieu à des intervalles presque fixes dans la zone située près de la crique de Davidson. Le sismographe détecte régulièrement une cible mouvante qui provoque de violents impacts sous les eaux de la crique une fois tous les deux mois, à l'approche de la nouvelle lune. Tout Agent disposant de compétences en analyses sismographiques réalise qu'il s'agit là d'une espèce de mouvement animal, bien qu'il soit difficile d'imaginer une créature capable de provoquer de tels dégâts. La chose semble « bondir » plus qu'elle ne marche, couvrant de grandes distances sans provoquer le moindre impact avant de frapper brusquement le fond avec assez de force pour entraîner à un petit tremblement de terre sous-marin.

En réalité, il s'agit là de l'action du Progéniteur Profond, Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, rejoignant ou quittant la colonie Profonde à l'occasion des sacrifices pratiqués sur la côte Pacifique de l'île de Black Cod, les fois où il préfère marcher plutôt que nager.

Les Agents intelligents capables de localiser un second sismographe dans la région (il en existe une douzaine, appartenant tous à

l'USGS) et de faire la corrélation entre les différentes données pourraient déterminer très précisément l'emplacement de la colonie Profonde de Al'hu Ai, à 35 kilomètres de l'île de Black Cod. Cela pourrait se révéler utile en cas d'attaque ouverte contre les créatures.

La Grande compagnie d'assurances de la baie d'Edna

La Grande compagnie d'assurances de la baie d'Edna (GCABE) est basée à Ketchikan en Alaska, et dispose de quatre bureaux dans les villes voisines de Wrangell, Thorne Bay, Hydaburg et Kasaan. Cette société assure presque tous les navires opérant dans les environs. Ceux de Black Cod, cependant, naviguent sans assurance à l'intérieur du périmètre de la « réserve » de Black Cod (il s'agit en effet d'une terre indienne souveraine) et refusent de plus d'assurer leurs embarcations dans les eaux américaines, prétextant un conflit religieux. Cette situation a entraîné plusieurs conflits entre la GCABE et le conseiller légal de la tribu de Black Cod, Martin Kíldaaw. Le dernier contentieux initié par la compagnie a réussi à forcer la main des Black Cod ; ces derniers sont désormais empêtrés depuis deux ans dans un procès afin de pouvoir modifier la loi locale (du moins la partie s'appliquant aux Amérindiens), laquelle exige que tous les moyens de transport maritimes soient assurés. Tout le monde pense que l'affaire va traîner encore au moins un an.

À cause des revenus pouvant être gagnés en assurant la flotte de pêche des Black Cod (une somme située entre cinq et sept millions de dollars), la GCABE a placé un détective à plein-temps sur l'affaire avec ordre de ne rien laisser au hasard. Thomas Quint est un enquêteur d'assurances professionnel qui possède de nombreux liens dans les environs (il a grandi à Wrangell). Il a été chargé de trouver un vice permettant de faire rejeter la contre-plainte de Kíldaaw et de forcer la flotte de Black Cod à payer.

Quint a pu relier des centaines d'éléments et noter quelques étrangetés. Tout d'abord, les accidents de bateau semblent plus fréquents près de la côte Pacifique de l'île de Black Cod que partout ailleurs ; de plus, il ne s'agit jamais de navires amérindiens, et ces drames n'adviennent qu'à certains moments du mois. Ensuite, on n'a enregistré dans les archives locales aucun accident de pêche, aucun blessé, aucun disparu parmi les membres de la tribu (les archives locales sont en fait pleines de trous : les Black Cod préfèrent ne pas donner de raisons aux compagnies d'assurances de mettre le nez dans leurs affaires). Enfin, trois affaires récentes impliquant des locaux venus pêcher dans les eaux des Black Cod se sont toutes soldées par la mort des fautifs, par noyade ou par accident.





Quint n'est pas du genre à rechercher des explications surnaturelles. Il connaît les Black Cod depuis toujours, et les voit avant tout comme les péquenauds locaux, des gens devenus riches et avares qui refusent de suivre les règles. Cependant, il commence à suspecter l'existence d'une conspiration criminelle menée par les Black Cod à l'encontre de la pêche locale.

Quint approche de la fin de son enquête ; tout ce qu'il lui reste à faire est d'aller fureter sur l'île de Black Cod elle-même pour y trouver des preuves d'une organisation criminelle. Il pourrait devenir un allié valable de Delta Green ou, au moins, une « disparition inexpliquée » pointant tout droit vers l'île.

La section « études culturelles » de l'université de Fairbanks

C'est en 1989, avec la permission du conseil de Black Cod, que l'université de Fairbanks, Alaska, a commencé une étude du peuple de Black Cod afin de cataloguer leur art, leur culture, leur langage et leur mode de vie. Depuis lors, des étudiants diplômés du département d'archéologie sont venus une quinzaine de fois rassembler autant d'informations que possible sur la vie de la tribu.

Vingt-neuf anciens étudiants encore en vie ont ainsi participé aux études culturelles portant sur l'île de Black Cod. À une exception près, ce qu'ils ont à raconter sur le sujet est d'un ennui mortel : tous ont été cordialement accueillis par la tribu, qui s'est montrée résolument amicale tout en gardant ses distances. Aucun visiteur n'est reparti en ayant l'impression d'avoir réellement touché du doigt la culture locale ; aucun ne s'est senti véritablement proche des autochtones ou même des familles d'accueil.

Deux anciens étudiants ne peuvent pas être interrogés. L'un d'entre eux s'est noyé lors d'un accident de bateau tandis qu'il quittait l'île de Black Cod en 1993. L'autre a disparu six mois après son retour de l'île en 2000. Un troisième individu, Allen Argasta, fait tout ce qu'il peut pour éviter d'être interrogé sur ce qu'il a vécu là-bas. Il vit à Fairbanks et est décrit en détail à la page 44.

En réalité, tout cela fait partie d'une « contre-offensive » des Black Cod suite à la découverte des étranges décès par syndrome idiopathique de fibrose ventriculaire. Joe Kátl, porte-parole de l'île, a suggéré à l'époque la mise en place d'un programme d'étude au directeur du département d'anthropologie de Fairbanks.

Normalement, deux ou trois étudiants diplômés se rendent sur l'île de Black Cod pour y rester un mois en étant logés par les familles les plus « ordinaires » de la tribu, dans un endroit situé très loin des loges secrètes. On les met en garde contre toute exploration intempestive et tout ce qui pourrait détruire la « confiance » de leurs hôtes. Les visiteurs repartent invariablement le jour prévu, juste avant la grande cérémonie tribale mensuelle. Le conseil prépare soigneusement toutes sortes de rites et de démonstrations de techniques « traditionnelles » à dévoiler, et sélectionne des fragments de langage pouvant être étudiés.

Vingt années de recherches ont révélé une fausse culture de type Haida, et ont conduit à l'idée que les Black Cod étaient en quelque sorte des descendants de cette branche. Les bizarreries de leur langue et de leur culture (surtout leur adoration de la mer) ont été considérées comme une caractéristique intéressante, et rien de plus.

Allen Argasta, un des derniers étudiants à s'être rendu sur l'île dans le cadre du programme, est le seul à avoir eu un aperçu de la terrible vérité. Son amourette avec Jennifer Guúsuu, une autochtone, a provoqué la conception d'un enfant... et la découverte des horreurs perpétrées par la tribu.

Ceux qui savent

Une poignée d'élus suspecte que quelque chose ne va pas sur l'île de Black Cod. Ceux qui nourrissent de telles pensées sont presque tous persuadés qu'il existe une explication rationnelle (bien que criminelle) aux actes des autochtones. La seule exception concerne Allen Argasta, un étudiant de troisième cycle de l'université de Fairbanks qui a vu toutes sortes de choses horribles sur place avant de s'échapper.
Les autres forment un ensemble disparate évoluant en bordure de la communauté de Black Cod ; tous possèdent des liens tangibles avec la tribu, l'île ou l'industrie de la pêche.

Arthur Illescu, président de Ketchikan Seafood, Inc.

Arthur Illescu, le président de la Ketchikan Seafood, Inc., s'est retrouvé peu à peu enfermé dans une toile de mensonges, de chantage et de corruption sous l'influence de Joe Kátl, le porte-parole de l'île de Black Cod. Ce qui avait commencé par une série de petits cadeaux (dont de l'or non déclaré) échangés contre quelques faveurs spécifiques a peu à peu pris de l'ampleur, impliqué des activités plus illégales et finalement une série d'ébats sexuels, créant ainsi les preuves nécessaires à un chantage de grande envergure.
Illescu, qui voyait autrefois les Black Cod comme des gens naïfs que sa société pouvait exploiter contre des dizaines de millions de dollars, a découvert par la suite que ces « arriérés » connaissaient un peu trop bien les malversations et autres manipulations bureaucratiques. La relation qu'il avait nouée avec eux était basée sur l'espoir d'engranger des profits quasiment obscènes grâce aux réserves de poissons entourant l'île de Black Cod ; au lieu de cela, ses plans se sont vus détournés par toutes sortes de festivités, de bonus et de petits « à côtés » offerts par les autochtones. Comme la plupart des chantages, les échanges se sont accélérés avec le temps, jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour faire machine arrière.
Joe Kátl, porte-parole amical de la tribu, bénéficie de divers contacts sur le continent ainsi que d'un accès sécurisé à de la drogue, des prostituées et bien pire encore ; cet homme a ainsi mêlé Illescu à plusieurs scandales susceptibles d'exploser à tout moment. Le conseil de l'île s'est montré pour le moins explicite dans leur arrangement : quand les Indiens demandent quelque chose, leur victime s'exécute, ou sinon… Kátl a montré à Illescu des enregistrements vidéo le représentant en train de sniffer de la cocaïne et de coucher avec des prostituées dans toutes sortes de positions. Le président est un homme respecté, qui va à l'église, est marié depuis quinze ans et élève trois enfants ; il est terrifié par ce qui se passerait si tout cela était dévoilé publiquement. Jusqu'ici, la relation a été utilisée pour faire passer les marchandises des Black Cod en priorité dans les transports et les ventes. Qui sait cependant ce qu'ils pourraient demander dans le futur ?
Pour le monde extérieur (y compris les membres de la Ketchikan Seafood, Inc.), la relation entre Illescu et les Black Cod est un échange de bons procédés : un millionnaire local travaille main dans la main avec les Amérindiens pour le bien de tous. Mais les failles de ce mensonge commencent à se voir.
Quel que soit le degré de haine secrète que le président éprouve à l'encontre de ses maîtres-chanteurs, il n'a pas la moindre idée de leur nature surnaturelle ; il ne s'agit là pour lui que d'avarice très humaine. Illescu est épuisé, terrifié, et bien trop préoccupé par sa famille pour pouvoir révéler son secret sans une très bonne incitation. Devant certaines preuves de ses agissements, néanmoins, il révélera tout aux Agents, espérant entraîner Joe Kátl dans sa chute.

L'agent spécial David Whelman, FBI

Whelman est l'agent type, propre sur lui ; c'est aussi le responsable du bureau local permanent du FBI à Juneau qui comprend sa propre personne, un autre agent spécial et un employé de bureau faisant office de secrétaire. Il interviendra dans toutes les affaires d'ordre fédéral mises en branle par Delta Green dans les environs. Juneau n'est pas exactement l'endroit rêvé pour tout ce qui touche à ce genre d'affaires : la plupart des enquêtes du FBI portent sur le trafic de drogue, avec quelques rares incursions dans la corruption publique, la pornographie infantile et le vol à main armée ; c'est dire si Whelman est impatient de tomber sur une affaire sur laquelle se « faire les dents », quelque chose qui le fasse remarquer et lui permette ensuite de quitter la zone dans laquelle il croupit. Le peuple de Black Cod ne l'intéresse pas ; il connaît leur bonne réputation mais aussi leur mauvaise. Au pire, il pense qu'une entreprise criminelle peut se cacher derrière tout ça. Quoi qu'il en soit, de telles enquêtes doivent être menées par le Bureau des Affaires Indiennes et il ne souhaite pas franchir cette limite.
Son implication n'interviendra en fait que lorsque des Agents franchiront cette limite : en montrant leurs badges un peu trop, en tentant de pousser quelqu'un qui sait quand il faut réagir ou en se faisant prendre en train de se livrer à une activité illégale. Les plaintes locales déposées auprès des autorités fédérales

Arthur Illescu

54 ans, jouet des Black Cod

Formation : école de commerce
Métier : homme d'affaires

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Activités sexuelles illicites	45 %
Anglais	99 %
Baratin	45 %
Comptabilité	50 %
Crédit	75 %
Droit des affaires	50 %
Garder l'air décontracté	40 %
Négociation	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	45 %
Se droguer	45 %

Combat
Aucune à part les compétences de base

Description physique
Arthur Illescu est un homme apparemment prospère âgé de la cinquantaine. Chauve, il a tendance à porter des lunettes de soleil de grande taille. Il est facile de le repérer dans une foule avec son costume hors de prix et son sourire éclatant de blancheur. Des signes d'anxiété commencent néanmoins à apparaître sur son visage, des rides et des pattes d'oie qui se sont creusées au cours de ces dernières années. Mis devant la réalité de sa propre corruption et des actes des Black Cod, il se transforme en une espèce de serviteur terrifié, prêt à aider quiconque connaîtrait un moyen de le sortir de cette jungle de mensonges dans laquelle il s'est retrouvé piégé.

L'agent spécial David Whelman

36 ans, casse-pieds ambitieux

Formation : docteur en droit de l'université d'Indianapolis
Métier : agent spécial du FBI

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Anglais	90 %
Baratin	40 %
Comptabilité	45 %
Conduite	55 %
Droit	55 %
Écouter	60 %
Ne pas laisser tomber	75 %
Ordinateur	35 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat

• S&W Glock 22	55 %
Dégâts 1D10	
• Arts martiaux	50 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3+2	

Protection
6 points d'armure (veste légère en Kevlar, généralement conservée dans le coffre de sa voiture)

Description physique
David Whelman est bâti comme une bouche d'incendie. Il n'est pas gros, seulement costaud, et sur un homme plus grand que lui son visage aurait pu être considéré comme agréable. Au lieu de quoi il paraît seulement étrange, comme si des morceaux issus de personnes différentes avaient été assemblés avec quelque objectif inconnu. Son visage est taillé à coups de serpe et ses yeux gris profondément enfoncés. Ses cheveux, toujours impeccablement coiffés, sont blond foncé, avec une raie placée au milieu de façon quasi chirurgicale. Il ne sourit que rarement, et ce n'est jamais bon signe. Cela veut généralement dire qu'il a trouvé ce qu'il cherchait.

et portant sur les activités des Agents autour de l'île de Black Cod finiront sur le bureau de Whelman. Si les Agents sont pris en train d'exploiter leur position au sein du gouvernement (s'ils bénéficient d'une telle position), le responsable de Juneau n'hésitera pas à les dénoncer. Pour faire court, il risque de devenir une sacrée épine dans le pied des Agents. Lorsqu'il aura eu vent de la moindre exaction de la part d'employés du gouvernement, il les traquera sans s'arrêter jusqu'à ce qu'il puisse les faire tomber ou soit absolument convaincu de leur innocence.

Tenter de faire entrer Whelman dans la conspiration serait une très mauvaise idée. Il jouera le jeu un moment, espérant découvrir l'étendue de la « fraternité » criminelle à laquelle appartiennent les Agents, puis il les dénoncera au FBI et au Département de la justice. Cette révélation pourrait entraîner la mise en place d'audiences à huis clos face au Congrès américain et à une chasse aux sorcières dans de nombreuses organisations fédérales, en fonction des informations que le traître aura réussi à glaner sur Delta Green. Cela pourrait bien enfoncer le dernier clou dans le cercueil de la conspiration, selon les organisations secrètes que le gardien voudrait impliquer ; mais cela pourrait aussi donner une toute nouvelle direction à votre campagne.

Allen Argasta, étudiant de troisième cycle

Allen Argasta est unique. Il a été exposé aux aspects inhumains du peuple de Black Cod et a survécu. Plus étrange encore, la tribu l'a accueilli comme un des leurs et puis l'a laissé partir.

Il y a quelques mois, Argasta a vécu pendant une trentaine jours sur l'île de Black Cod grâce au séjour culturel organisé par l'université de Fairbanks. Il a vécu au sein d'une famille apparemment normale qui a tenté de le surveiller étroitement, mais il a alors eu une amourette avec la fille de la maison, une autochtone du nom de Jennifer Guúsuu. Après qu'il a quitté l'île de Black Cod, les deux amants se sont revus sur le continent à plusieurs reprises.

Quand Guúsuu a découvert qu'elle était enceinte, elle a demandé à Argasta de revenir sur l'île pour qu'ils discutent de la situation. Le garçon s'attendait à devoir convenir d'un arrangement pour le bien de l'enfant ou à payer pour son avortement ; au lieu de quoi, il a été violemment exposé à la nature inhumaine des Black Cod, forcé de prendre part à un rituel impliquant Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, à se marier avec Jennifer Guúsuu et à se voir infecter par le Progéniteur. Son esprit a alors basculé, et il a passé la semaine suivante enfermé dans une cabane sur l'île, fou à lier.

Selon les croyances des Black Cod, Argasta est maintenant un membre de la tribu.

Concernant ce qui s'est passé sur la plage, il ne se souvient que de bribes cauchemardesques. Il ne lui reste plus qu'un sentiment de terreur inhumaine, une impression de damnation inévitable qui a totalement dévoré sa tranquillité d'esprit. Il sait désormais que de véritables monstres hantent ce monde, et qu'il en fait partie. Tout ce qui s'est passé avant cette nuit ressemble à un conte de fées. Tout ce qui reste de sa vie n'est que la longue attente d'un sort tragique.

Une fois calmé et ses esprits retrouvés, Argasta a été relâché. On lui a dit qu'il pouvait revenir aussi souvent qu'il le souhaitait pour revoir sa femme et son enfant. S'il causait le moindre problème aux Black Cod, la tribu le retrouverait et mettrait un terme à sa vie ainsi qu'à celles de Jennifer et du bébé. Argasta, terrifié par tout ce qu'il a vu mais aussi motivé par un étrange sentiment de propriété, craint aujourd'hui pour la vie de son futur enfant.

Il a arrêté l'école six mois avant de terminer ses études et a emménagé dans un petit appartement à Fairbanks. Il y vit actuellement grâce aux derniers deniers de sa bourse d'études, ravagé par la culpabilité, les cauchemars et les crises de panique. Toute personne conversant avec lui ou fouillant son appartement (où s'amoncellent les carnets remplis de poèmes déments mais aussi de gribouillis représentant des mains et des pieds palmés ou des diagrammes étranges) et réussissant un test de Psychologie parvient rapidement à la conclusion que le garçon souffre de schizophrénie paranoïaque.

Argasta est torturé par l'arrivée proche de son enfant. Le besoin grandissant de retourner sur l'île dévore de plus en plus ses pensées : il reste à côté du téléphone tout en craignant l'appel qui le fera revenir sur Black Cod.

Aux fondements de sa terreur ? L'île, en dépit de toute l'horreur qui la constitue, commence à prendre pour lui des allures de foyer.

Mark Lee, pêcheur local

Mark Lee est un capitaine local dont l'histoire avec les Black Cod remonte aux temps de son adolescence. Âgé désormais de 46 ans, il a découvert depuis quantité de choses sur l'île et sur ses habitants, des choses qui ne collent pas avec la version officielle.

Le navire de Lee, le Dorian, est basé à Wrangell en Alaska. Il est manœuvré par un équipage de dix hommes et navigue souvent pendant plusieurs mois d'affilée en quête de morues charbonnières et d'autres poissons à 100 ou 130 kilomètres des cotes. Il lui arrive alors fréquemment de passer devant l'île de Black Cod ; il fait toujours de son mieux pour se tenir en dehors des eaux souveraines de la tribu, mais des accidents ont parfois lieu.

Contrairement à bien d'autres hommes de la région, Lee n'aime pas et ne supporte pas les Black Cod. Il ne leur parle pas quand il croise

Le blog d'Allen Argasta

Allen Argasta tenait un blog qu'il a abandonné soudainement durant son séjour sur l'île de Black Cod ; il le mettait à jour une ou deux fois par semaine et ajoutait régulièrement des photographies. Le garçon semblait alors curieux, enthousiaste et sincèrement fasciné par la région. La plupart des rubriques du site mettent en avant des éléments liés à la mer gris acier, sous la forme d'un simple paysage pris sous un soleil pâlot, d'une baleine respirant à la surface ou de la vue depuis un taxi maritime. D'autres photos montraient la côte Pacifique du nord-ouest, toute en pins géants, séquoias, herbes grasses, pentes raides, plages de pierre noire, totems colorés, mers grises à crêtes blanches et épais brouillards. Un des clichés montre un ours brun au milieu d'un chemin forestier.

Une des rubriques du blog est intitulée « L'île de Black Cod » et comprend des liens menant à une galerie de photos.

Argasta dit avoir pris le premier ferry pour l'île du Prince de Galles, puis avoir embarqué à bord d'un taxi maritime de la baie d'Edna pour rejoindre l'île de Black Cod. Il s'est arrangé avec l'université pour organiser son séjour et, bien qu'étant le seul visiteur, a trouvé un véritable comité d'accueil à son arrivée, composé de plusieurs hommes et femmes vêtus de tenues cérémonielles, chantant et dansant en son honneur. Il a été escorté par Joe Kátl, le responsable des relations publiques de l'île, et ce dernier lui a fait visiter le petit village et sa loge, avant de lui décrire les tenants et les aboutissants d'une culture Haida vieille de plusieurs centaines d'années.

Kátl l'a ensuite présenté à la famille Guúsuu qui devait l'accueillir pendant son séjour sur l'île de Black Cod. Le blog s'arrête sur une phrase les décrivant comme accueillants.



http://www.uaf.edu/students.allen-argasta-1





L'île de Black Cod

ENVOYÉ PAR ALLEN ARGASTA | 3 AOÛT | 0 Commentaires

Pour commencer mon voyage culturel j'ai pris le premier ferry pour l'île du Prince de Galles. J'ai ensuite pris un autre taxi maritime avec quelques touristes jusqu'à la baie d'Edna. Nous avons dû attendre un bon moment le transport en provenance de l'île de Black Cod, mais il est finalement arrivé. Quand nous sommes parvenus sur l'île, nous avons été accueillis par Joe Kátl et avons vu de nombreux tribaux exécuter une danse de bienvenue. La visite a été particulièrement agréable, et Joe m'a présenté à la famille Guúsuu qui doit me loger au cours des trois prochaines semaines. Ils m'ont l'air vraiment accueillants.


Cha'atl Gáwtall


Un bateau de pêche Black Cod


Le comité d'accueil Black Cod !


Nous laissons l'île du Prince de Galles derrière nous


A l'intérieur de la loge

Allen Argasta

26 ans, père torturé en devenir

Formation : licence en anthropologie socioculturelle à l'université d'Anchorage, Alaska ; études de troisième cycle à l'université de Fairbanks, Alaska
Métier : ancien étudiant de troisième cycle, sans emploi actuellement

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	23

Compétences

Bibliothèque	70 %
Culture artistique :	
Dessin	25 %
Poésie	15 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	60 %
Archéologie	50 %
Folklore	60 %
Histoire	
Statut universitaire	55 %

Langues

Anglais	99 %
Haida	15 %

Combat
Aucune à part les compétences de base

Description physique
Allen Argasta était autrefois un jeune homme bien fait de sa personne, doté de larges épaules et d'une carrure de nageur professionnel, de dents parfaites et de cheveux bruns naturellement bouclés. Il n'avait autrefois aucun problème pour attirer les dames. Il a maintenant un air lugubre et maladif, comme s'il avait été enfermé dans un sous-sol pendant six mois et s'était nourri de déchets. Ses yeux sont vitreux et enfoncés dans leurs orbites, et ses dents ont pris une teinte jaunâtre. Il est évident au premier coup d'œil que quelque chose ne va pas. Durant sa rencontre avec Celui-qui-nage-avec-les-cadavres, Argasta a été infecté par l'élément reproducteur Profond. Sa récente décrépitude n'est que le commencement.

État mental
Il souffre apparemment de schizophrénie paranoïaque. En réalité, il prend simplement conscience de la gravité de sa situation.



leur chemin, il ne s'arrête jamais sur leur île et se tient à l'écart de leurs zones de pêche. Il n'a aucune preuve de leur duplicité, mais il a appris à les craindre comme la peste.

L'équipage du Dorian connaît l'obsession de leur capitaine, et cette étrange manie est à la fois le sujet de nombreuses plaisanteries et de ragots passionnants. Tout Agent qui chercherait à rencontrer une personne ne croyant pas en l'innocence des Black Cod se verrait rapidement suggérer le nom de Mark Lee.

De nombreux habitants de Wrangell pensent que Lee a hérité du caractère excentrique de son père et d'un certain point de vue, c'est le cas.

Sa première exposition aux étrangetés des Black Cod a eu lieu en compagnie de son père, trente ans auparavant, quand il travaillait dans l'équipage de ce dernier. À l'époque, les gens du coin pensaient que les Black Cod n'étaient que des Indiens ne faisant guère parler d'eux. De nombreux pêcheurs locaux naviguaient sans crainte dans les eaux peu profondes qui entouraient l'île et en tiraient de quoi vivre confortablement. Le père de Lee était de ceux-là.

Une fois, tandis qu'ils naviguaient vers la côte Pacifique de l'île de Black Cod, Lee et son père aperçurent ce qui ressemblait à des douzaines (voire des centaines) de personnes immergées dans l'eau. Au départ, ils crurent qu'il s'agissait là des survivants d'un naufrage, mais avant d'avoir pu récupérer des jumelles pour en voir davantage les têtes avaient disparu sous les eaux. Les autres membres de l'équipage crurent qu'ils avaient été victimes d'illusions d'optique, mais Mark et son père étaient sûrs de ce qu'ils avaient vu. Cet incident a habité Mark pendant des décennies et hante toujours les bords de son esprit : que faisaient ces gens si loin de la rive, en plein automne, dans une eau glaciale ?

En 1978, le père de Lee, Garret, est revenu d'un voyage en mer complètement saoul et incohérent. Il affirmait que son équipage avait vu quelque chose, quelque chose faisant la taille d'une maison et s'élevant au-dessus des eaux de Black Cod. Cette chose marchait comme un homme et avait des yeux qui luisaient dans le noir. Le vieil homme répétait son histoire encore et encore, comme s'il essayait de purger son esprit de son influence.

Aucun autre membre de l'équipage ne voulut parler de l'affaire, et Garret Lee ne retourna jamais sur les eaux.

Peu après l'accident de 1978, une épidémie de naufrages frappa les pêcheurs locaux. Trois navires, le Damocles, le Rush et le Panoply, disparurent avec leur équipage entre 1978 et 1982, juste devant la côte Pacifique de l'île de Black Cod. Garret Lee affirma qu'il s'agissait de cette énorme créature semi-humaine, qu'elle avait coulé les navires. Si Mark Lee avait du mal à croire à une telle histoire, même racontée par son père, nombre de marins disparus avaient autrefois appartenu à leur équipage. Il trouva les rapports truffés de problèmes mécaniques

ou d'erreurs de jugement pour le moins douteux ; sans savoir vraiment pourquoi, il était persuadé que le peuple de Black Cod avait quelque chose à voir avec le drame. Très vite, le père de Mark devint l'unique survivant de leur équipage d'antan.

La fin de Garret Lee arriva un peu plus tard. Ce qu'il avait vu avait mis un terme à sa carrière et, en l'espace de dix ans, à sa vie elle-même. Il s'était mis à boire et refusait de quitter la maison ; il mourut d'une cirrhose en 1989 et fut enterré en silence.

Au cours des vingt-six dernières années, l'idée que le peuple de Black Cod hante de façon surnaturelle les eaux entourant l'île n'a fait que grandir dans l'esprit de Lee. Bien qu'il ait toujours détesté l'école et les livres, il s'est mis à faire des recherches sur la tribu. Il a notamment découvert les étrangetés marquant leur culture : sans posséder de preuves, il sait que l'histoire imparfaite servie par les Black Cod n'est qu'un emprunt aux Indiens Haida et qu'ils vénèrent la mer de façon étrange. La maison de Lee est désormais pleine de carnets remplis de notes manuscrites, de fautes d'anglais et d'idées éparses sur le peuple de Black Cod. Un de ces carnets comprend une liste de naufrages, de témoignages et d'autres bizarreries liées d'une façon ou d'une autre à l'île. Un Agent qui mettrait la main sur ces notes y trouverait nombre d'éléments des plus passionnants.

Lee pourrait faire un bon Sympathisant. Ses lèvres sont scellées et il n'a jamais perdu tout sens commun ou dépassé les limites lors de ses enquêtes. Mis devant la preuve irréfutable que son père avait raison, il se fixera pour mission de détruire la tribu de Black Cod. Peu de gens connaissent aussi bien les criques et les passages des environs, et Lee serait d'une aide inestimable dans un raid mené par Delta Green contre les insulaires.



Mark Lee

46 ans, capitaine nerveux de chalutier

Formation : lycée
Métier : pêcheur

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	63

Compétences

Commander un navire	35 %
Conduite	45 %
Métier	
Mécanique	55 %
Nager	60 %
Négociation	40 %
Piloter	55 %
Sciences de la vie :	
Histoire naturelle marine	60 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat

- Pistolet de détresse 45 %
  Dégâts 1D10+1D3 de brûlure
- Couteau à huîtres 50 %
  Dégâts 1D6+2
- Crochet de marin 55 %
  Dégâts 1D8+2 en tant que bâton ; 1D3+2 ou Prise en tant que crochet
- Arts martiaux (lutte) 65 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3+2

Description physique

Mark Lee ressemble à un pêcheur. Son visage est buriné, sombre et crevassé par le sel et le vent, et marqué par une épaisse moustache en guidon de vélo. Ses longs cheveux noirs (qu'il ne lave que rarement) dépassent de sous une casquette de base-ball aux motifs de l'équipe des Peninsula Oilers (un club d'Alaska), et il porte en permanence un imperméable de travail. Lee a des airs de brute. Il ne supporte pas d'être insulté ou pris pour un imbécile et a passé plus d'une nuit à calmer son humeur enfermé dans une pièce.



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Les Disciples du Ver

Chapitre 2

Adam Scott Glancy



Les Disciples du Ver



Il existe peu de chose plus terrifiantes pour l'esprit rationnel que l'anticipation de la mort. Une fois la rassurante sécurité de l'après-vie ou de la réincarnation abandonnée, il ne reste plus que l'attente d'un oubli aussi total qu'absolu. Depuis que l'humanité arpente la Terre, il existe parmi nous des êtres qui ont tenté de tromper la mort. Certains ont tout simplement tenté d'étendre leur vie naturelle aussi loin que possible par l'entraînement, la modération des vices et les régimes à base d'additifs censés leur apporter plus que ce dont ils ont besoin pour rester en bonne santé. D'autres ont adopté des approches plus radicales, s'aventurant dans les royaumes de l'alchimie, de la sorcellerie et même de la démonologie pour fuir l'inévitable. D'autres encore sont allés plus loin : ils ont choisi d'abandonner totalement leur humanité, de s'en débarrasser avec toutes ses limitations afin de devenir plus que ce qu'ils étaient auparavant, ils ont passé des pactes avec des intelligences maléfiques, des êtres anciens pris autrefois pour des dieux, des démons ou pire encore.

Les Disciples du Ver ont trouvé une autre voie vers l'immortalité. Comme tant de chercheurs désespérés et terrifiés en quête de vie éternelle qui les ont précédés, ils ont découvert, bien trop tard, que le prix à payer pour leur immortalité était en fait un piège. Les innombrables actes indicibles qu'ils doivent commettre pour étendre leur existence sont, en réalité, une prison aussi inexpugnable que la mort.

Ce que la littérature peut apporter à un Agent

La référence la plus ancienne aux Disciples du Ver vient du *De Vermis Mysteriis* (Les Mystères du Ver) de Ludvig Prinn. Le vieux sorcier flamand déclarait avoir étudié avec un groupe qu'il appelait les « Enfants du Ver » alors qu'il voyageait en Syrie au cours du XIIIème siècle. Il les décrivait comme un culte de sorciers sarrasins qui avaient obtenu l'immortalité en permettant à des démons de prendre possession d'eux. Bien qu'il fût invité à rejoindre le culte, Prinn préféra décliner, soupçonnant l'existence de quelque indicible sodomie derrière le processus de possession.

L'occultiste allemand du milieu du XIXème siècle appelé Friedrich von Junzt prétendait, dans son livre *Unaussprechlichen Kulten*, avoir découvert les mêmes « Enfants du Ver » en train d'opérer dans Hue (la capitale vietnamienne de l'époque) en qualité de vendeurs d'opium. Étrangement, von Junzt émit l'idée que les leaders du culte étaient les mêmes Sarrasins que ceux rencontrés par Prinn six siècles auparavant à Damas. Il décrivait ces « Enfants » comme des individus aux yeux rendus vitreux par la drogue, qui passaient presque tout leur temps à tirer sur leurs pipes à opium. Von Junzt s'émerveillait devant leur capacité à consommer d'aussi grandes quantités de drogue sans sombrer dans une forme de stupeur incohérente. Il ne s'approcha jamais des Enfants du Ver, tirant ses informations de drogués divers,

de marchands français, de dealers rivaux et parfois même d'une surveillance clandestine. Il apprit que l'appétit colossal de ces êtres avait quelque chose à voir avec les douloureux effets secondaires de la possession démoniaque qui leur accordait l'immortalité.

C'est là la dernière fois que les Disciples du Ver se voient mentionnés dans la littérature occulte classique, même si les auteurs se trompent dans leur nom. Cependant, s'il s'agit là de la fin de leur piste de papier, ce n'est certainement pas de la fin de leur existence.

Ce que Delta Green sait

Le 12 février 1985, les restes sanglants d'un deal de drogue ayant mal tourné attirèrent l'attention de Delta Green. Notez que l'événement eut lieu dix ans avant que le groupe ne se réorganise sous la forme d'une conspiration à base de cellules. Durant cette période, Delta Green n'était guère plus qu'un réseau informel d'hommes ayant travaillé avec elle par le passé, quand elle faisait encore partie du département de la Défense. En conséquence, les réponses qu'elle apportait aux phénomènes surnaturels dépendaient entièrement de la volonté de ces personnes et des liens qu'elles entretenaient avec l'extérieur.

Dans l'affaire en question, un homme non-identifié avait été tué dans King County à Washington, après avoir tenté de voler à un « Posse » jamaïcain une cargaison détournée de morphine médicale. Cet anonyme armé et ses compagnons étaient apparemment venus acheter la drogue, mais le deal avait capoté et une fusillade avait éclaté. Les trois Jamaïcains avaient été abattus, ainsi que le voleur anonyme, et la morphine avait été emportée par le reste de la bande. La victime, désignée comme « John Doe #49 », fut laissée sur place par ses camarades au moment où les forces de l'ordre locales arrivèrent, forçant les malfrats à s'enfuir au plus vite.

Durant l'autopsie de John Doe #49, l'assistante du médecin légiste de King County, Joan Hardiman, découvrit un organisme particulièrement volumineux, une sorte de ver solitaire inconnu, dans l'intestin grêle du cadavre. La créature, terriblement endommagée par les coups de feu, était morte. Elle mesurait un mètre de long et approximativement vingt centimètres de circonférence. Sa dissection révéla qu'il s'agissait d'un être hermaphrodite et capable de se reproduire à volonté, bien que les organes sexuels de la créature ne fussent pas développés. Le Ver avait encore une forme immature. L'introduction de l'organisme dans son hôte semblait s'être effectuée par l'anus du sujet.

L'assistante Hardiman était aussi près de l'état de Sympathisant de Delta Green que cela était possible à l'époque ; elle avait assisté à toutes sortes de phénomènes paranormaux et surnaturels auparavant et connaissait des personnes avec qui parler de tels sujets sans passer pour une folle ou une imbécile. Une de ces personnes était un agent spécial du bureau de Seattle de la DEA, un certain Avery Mitchell. C'était aussi un membre de Delta Green. Après s'être vu montrer ce que Joan avait trouvé à l'intérieur de John Doe #49, Mitchell lui demanda de reporter la livraison de son rapport à la Division Homicide de Seattle, le temps pour lui de contacter certains « spécialistes ».

Après que Hardiman a accepté d'attendre pendant un jour, Mitchell appela sans tarder les autres membres de Delta Green mais avant que ces derniers n'arrivent, le 13 février, l'assistante fut kidnappée devant les portes du bureau du médecin légiste. Des signes de lutte furent découverts, son bureau avait été dévasté et le rapport d'autopsie, les photos, le cadavre de John Doe #49 et le Ver avaient disparu.

Quand Mitchell eut vent de l'enlèvement, il envoya deux agents de Delta Green au domicile de Hardiman, qui tombèrent nez à nez avec deux individus en train de fouiller violemment les lieux. Forcés de se défendre, les Agents tuèrent les intrus à la suite d'une courte fusillade. Une copie de l'enregistrement audio se rapportant à l'autopsie de John Doe #49 fut retrouvée sur le cadavre des cambrioleurs.

Les deux défunts furent autopsiés dans des conditions d'isolation biologique extrêmes par un contact de Delta Green qui travaillait pour l'Institut de l'armée des États-Unis pour la recherche médicale sur les maladies infectieuses (USAMRIID), le docteur Lucas Godley. Un Ver vivant fut retrouvé dans chaque corps. Les hôtes des parasites ne purent être identifiés : comme John Doe #49, il s'agissait d'hommes blancs ne dépassant visiblement pas la trentaine. Étonnamment, aucun d'eux ne présentait la moindre cicatrice. Ils n'avaient même pas de callosités au niveau de la plante des pieds. C'était comme si leur peau était entièrement neuve. Ils montraient, pourtant, les signes d'une dentition extrêmement mal entretenue ainsi que d'une malnutrition chronique. Alors que l'équipe de Delta Green tentait de retrouver l'identité des deux hôtes, l'assistante Hardiman fit sa réapparition.

Elle appela le département de police de Seattle à partir d'une cabine téléphonique se trouvant sur une aire de repos au sud de l'Olympic National Forest. Elle hurlait et pleurait de façon hystérique à propos de la façon dont « ils » avaient mis quelque chose en elle et de son besoin de « faire sortir ça ». Elle cria alors « Mon Dieu ! Je crois que je la sens bouger ! » et lâcha le combiné. L'appel put être tracé, mais le temps que la police et les urgences arrivent sur la scène, l'assistante Hardiman avait traversé la vitre de la cabine téléphonique dans laquelle elle se trouvait et utilisé le verre brisé pour s'éventrer au cours d'une tentative pour tuer le Ver en elle. Elle réussit à détruire le monstre, mais ce faisant se blessa mortellement. Elle mourut des suites du choc et de la perte de sang peu après l'arrivée des équipes médicales de secours.

Avant de mourir, ses derniers mots furent « la mère dans le bassin... la mère dans le bassin ». Delta Green récupéra le Ver mort auprès des autorités locales avant de le mettre en lieu sûr.

À en juger par les hématomes et les coupures présentées par les pieds nus d'Hardiman, celle-ci avait dû arriver à l'endroit où elle avait été trouvée en courant à travers un terrain boisé. L'équipe fit une rapide fouille de la zone alentour et trouva un ancien centre de cure abandonné à trois kilomètres de la cabine publique utilisée par l'assistante. Le centre de soins disposait d'une piscine de taille olympique. L'équipe de Delta Green mit immédiatement sur pieds une section SWAT, faite d'agents de la paix locaux, et la mena contre le centre désaffecté, mais les habitants avaient abandonné le complexe en hâte moins d'une heure auparavant. En se basant sur les effets personnels trouvés sur place et sur le nombre de pièces, on put estimer qu'au moins quarante personnes avaient vécu ici pendant de nombreuses années. L'équipe trouva sept véhicules garés sur la propriété ainsi qu'un voilier de neuf mètres de long amarré à un quai non loin. Aucune empreinte de pneus ne semblait quitter le domaine. Des chiens pisteurs furent amenés mais la trace olfactive qu'ils détectèrent les mena jusqu'à un bassin de natation entièrement vide à l'intérieur du centre de soins. Soupçonnant l'existence d'un passage secret, des marteaux de chantier furent utilisés pour excaver la piscine, en vain. La terre en dessous était solide. Cependant, les agents de Delta Green ne purent s'empêcher de remarquer qu'un des murs carrelés de la piscine portait un dessin représentant un passage entouré de symboles inconnus.

L'ancien complexe contenait également une chambre cérémonielle centrale, décorée de peintures murales et de sculptures décrivant les activités de l'organisation. La chambre était couronnée par ce qui ressemblait à une table d'examens gynécologiques mais celle-ci était conçue de façon à ce qu'une personne s'y installant repose sur son estomac. La table comprenait des sangles de cuir pour empêcher le sujet placé là d'effectuer le moindre mouvement. L'élément le plus répugnant était la présence d'une gouttière répugnante et fuselée, remontant du bas de la table pour s'arrêter au beau milieu de l'endroit où les jambes du sujet devaient être ligotées.

On ne trouva pas le moindre écrit canonique définissant le groupe ou ses objectifs, mais l'équipe de Delta Green découvrit plusieurs journaux appartenant à différents membres et qui n'avaient pas été brûlés durant l'évacuation du culte. Ces hommes désignaient leur organisation sous le nom de « Disciples du Ver ». On trouva de nombreuses références à une chose appelée « la Mère des Vers » ainsi qu'aux « mystères du Ver ». Aucune des photographies ni des effets personnels retrouvés par les agents ne datait d'après 1934.

Même les registres fonciers ne purent fournir la moindre piste valable. Le vieux spa appartenait à un escroc, un prête-nom qui se voyait payer généreusement pour s'acquitter des diverses taxes de propriété. Le temps pour Delta Green de l'identifier, celui-ci avait disparu, ne laissant derrière lui que l'argent que lui avaient versé ses maîtres anonymes.

Sans la moindre piste rationnelle à suivre, les forces de l'ordre locales laissèrent tomber l'affaire qui devint une série d'homicides et de kidnappings non classés. L'équipe de Delta Green confisqua toutes les preuves physiques de l'existence des Vers, du moins celles n'ayant pas été volées par les adorateurs. Les urgentistes qui avaient vu la créature dans les entrailles de l'assistante Hardiman ne souhaitaient pas raconter une nouvelle fois leur histoire, sachant qu'il n'existait aucune preuve concrète pour soutenir leur improbable conte.

Delta Green, cependant, continua d'analyser la biologie des Vers et la place de ces créatures dans le monde occulte.

Le cycle de vie des Vers

Les Vers ne sont pas des parasites ; plutôt des symbiotes. Ils apportent bel et bien quelque chose aux hôtes qu'ils habitent, même si ce don demande un prix exorbitant. Tant qu'un Ver habite son corps d'accueil, celui-ci ne vieillit pas d'un seul jour et fait montre d'extraordinaires pouvoirs de guérison et de résistance aux chocs et aux traumatismes.

Le Ver préfère habiter la partie gastro-intestinale supérieure de son hôte et se réfugie généralement dans l'intestin grêle. À partir du moment où il parvient à s'attacher avec les crochets barbelés qui parcourent tout son corps et qui entourent sa bouche, il se met à consommer à peu près 4 000 calories par jour en se servant des nutriments contenus dans le tube digestif. L'hôte doit alors consommer le double de ses besoins normaux en calories pour pouvoir ne serait-ce que conserver son poids, c'est pourquoi nombre de Disciples semblent réellement maigres. Le Ver faisant à peu près la taille d'un myxine adulte recouvert de crochets, sa présence dans le corps de l'hôte est à peu près aussi inconfortable que celle du plomb fondu. À cause des terribles douleurs que cela entraîne, les hôtes doivent ingérer de grandes quantités d'anti-douleurs pour pouvoir fonctionner de façon minimale. Dans ces conditions, ils finissent bien souvent par devenir dépendants aux narcotiques.

Le consensus général au sein des experts de Delta Green est que les déjections du Ver ont une sorte d'effet anagathique c'est-à-dire qu'ils ont la capacité de stopper le processus de vieillissement. Les Agents ne sont cependant pas parvenus à isoler l'élément actif en laboratoire, et il est probable que les Disciples du Ver aient échoué également (sans cela, ils préféreraient sans doute préparer des potions plutôt que de subir les douleurs et les humiliations atroces qui attendent tous les hôtes).

Un des traits les plus répugnants de la relation hôte-symbiote est la façon dont le Ver est



introduit dans son corps d'accueil. Selon les données rassemblées par Delta Green, une créature adulte est introduite directement dans le système gastro-intestinal par le seul orifice disponible, l'anus. Après tout, Ludvig Prinn qualifiait bien la possession « d'acte indicible de sodomie » !

Les Vers étant hermaphrodites, ils peuvent se reproduire de façon spontanée. Selon les renseignements tirés des affaires du culte retrouvées dans l'Olympic Peninsula, si un hôte ne suit pas une diète stricte à base d'herbes stoppant la production de certaines hormones, s'il ne pratique pas certains rites quotidiens (voir « Apaiser le Ver » page 72), le Ver commence à se reproduire et le corps d'accueil se met à enfler comme un ballon alors que de plus en plus de créatures poussent à l'intérieur. Rapidement, le malheureux devient incapable de faire quoi que ce soit d'autre que manger, hurler et sécréter d'autres Vers. Au sein de l'ordre des Disciples du Ver, ces hôtes deviennent des reines, des Mères des Vers, dont les monstres sont les seuls à avoir le droit de se reproduire. Un apport constant de nouveaux Vers est en effet essentiel ; ces créatures ne vivent pas plus de quelques années, et pour cesser de vieillir les Disciples doivent remplacer leurs symbiotes chaque fois qu'ils meurent. Les hôtes sont ainsi contraints de supporter la réintroduction d'un nouvel être dans leur corps presque une fois par an.

Au cours de l'opération de Delta Green en 1985, deux Vers morts et deux spécimens vivants furent récupérés pour études. Une créature intacte fut introduite dans le corps d'un bovin, mais la réaction violente de ce dernier durant l'implantation entraîna la mort de l'animal. Le symbiote fut récupéré vivant et intact, et une deuxième tentative fut effectuée. Le deuxième hôte bovin fut lourdement drogué et accepta ainsi l'intervention ; il se mit à souffrir de perte de poids importante et dut être nourri de force pour ne pas mourir de faim ; il finit tout de même par cesser de vivre à cause du cycle de reproduction du Ver (les scientifiques ne l'ayant pas prévu). D'autres animaux furent trouvés pour accueillir ceux qui naquirent de cette seconde expérience ; la deuxième génération de symbiotes permit à Delta Green d'apprendre que la présence d'un Ver stoppait le vieillissement naturel mais créait également une certaine immunité aux maladies, toxines, traumatismes, chocs et accélérait de façon exceptionnelle le processus de guérison. Après quelques jours d'infection (une période cruciale pendant laquelle les excréments du Ver renforcent le système du corps d'accueil), le moyen le plus sûr pour tuer rapidement un hôte était d'infliger un traumatisme violent à la tête : une balle entre les deux yeux, une décapitation ou un coup réduisant le crâne en bouillie faisaient l'affaire.

L'équipe de Delta Green étudia ces organismes pendant plus d'un an, puis elle prit la décision de ne pas élever de nouvelles créatures. Plusieurs membres du groupe craignaient qu'en maintenant ces choses en vie pour les étudier certains ne commencent à vouloir isoler les propriétés anagathiques des Vers. Une telle tentation risquait de mener vers d'autres compromissions avec l'éthique, plus douteuses encore. S'ils étudiaient ces choses dans un autre but que leur destruction, ils ne vaudraient guère mieux que Majestic-12, une organisation tristement célèbre pour avoir placé la curiosité scientifique au-dessus de toute morale et autres considérations éthiques. Bien que certains chercheurs de l'équipe aient émis l'idée que des spécimens de parasites devaient être préservés pour études, tous les Vers furent détruits.

Delta Green apprit également ce que les traductions anglaises des *Unaussprechlichen Kulten* (les Cultes Innommables) disaient sur les Disciples du Ver, appelés dans ces pages les « Enfants du Ver ». Les écrits de Von Junzt convainquirent le groupe que pour trouver les adorateurs, ils allaient devoir chercher les lieux où les narcotiques étaient cultivés, traités et transportés. Malgré toutes ces informations, ils n'ont encore aucune idée de l'endroit où les derniers Disciples du Ver se trouvent aujourd'hui. L'investigateur le plus impliqué dans leur chasse a été retiré de la conspiration des années auparavant à cause de son instabilité mentale : il pourrait coopérer avec des Agents isolés, mais refusera d'avoir affaire à Delta Green elle-même. Voir « Avery Mitchell » page 79.

La véritable histoire des Disciples du Ver

L'histoire des Disciples du Ver est en réalité celle d'un homme en quête d'immortalité. Son nom était Ibrahim ibn Ali, un alchimiste syrien né dans la ville de Bagdad au cours de l'année 951. Issu d'une riche famille de marchands, ayant reçu une formation de médecin, Ibrahim rejoignit la société de traduction et de collection d'œuvres écrites connue sous le nom de Maison de Sagesse. Il y gagna une réputation telle qu'il obtint une place auprès de Muhammad al-Jayyani, le médecin de la cour du calife abbasside At-Ta'i. Ce dernier, confronté à sa mortalité imminente, était devenu le patron des arts alchimiques. Sa peur de la mort l'avait poussé à offrir de grandes quantités d'or à Muhammad al-Jayyani, dans l'espoir de voir le vieil alchimiste aboutir dans sa quête de la Pierre Philosophale, la légendaire clé permettant la transmutation des métaux et la création de l'élixir de vie. Une part non négligeable de ces recherches consistait à envoyer de jeunes protégés enquêter sur les histoires d'extrême longévité ou chercher d'autres alchimistes pour tenter d'apprendre leurs secrets. Tous revenaient les mains vides, pour ceux qui revenaient.

C'est au cours de l'année 983 qu'Ibrahim ibn Ali fut envoyé à l'est, le long de la « Route de la Soie » qui partait en direction de la Chine, afin de se renseigner sur un ordre de moines dont les membres étaient soi-disant âgés de centaines d'années. Ibrahim découvrit la lamaserie dans la vieille cité de Khotan, au bord du désert Taklamakan dans le Turkestan chinois (la province moderne de Xinjiang). L'endroit était dirigé par un ordre de moines bouddhistes vieux d'un millier d'années ; on disait que le lama de l'époque était né au cours de l'année 617, bien qu'il n'ait pas l'air d'avoir plus de soixante-quinze ans. Quand Ibrahim tenta de devenir son élève, on lui répondit que le lama ne pouvait pas prendre de nouveaux étudiants parce qu'il voyageait dans le Plan supérieur. Personne ne pouvait dire quand il reviendrait. Il partait parfois pendant quelques mois, d'autres fois pendant des décennies. Épuisé par un voyage d'un an depuis Bagdad, le jeune homme refusa de s'en retourner les mains vides. Il s'installa avec les moines pour apprendre auprès d'eux en attendant le retour de leur supérieur.

Ibrahim apprit rapidement que le lama n'était pas le seul moine à se rendre régulièrement dans le Plan supérieur. De tels voyages étaient fréquents parmi les initiés. Entendant cela, il se mit à croire qu'il n'existait en fait aucun dirigeant du temple et que l'histoire de son immortalité n'était rien de plus qu'une histoire. Pourtant, usant de perfidie, de discrétion et de pots-de-vin conséquents, il obtint la possibilité d'observer un moine initié en train de pénétrer dans le Plan supérieur. La disparition soudaine de cet homme stupéfia d'abord le jeune homme, et elle le stupéfia d'autant plus lorsqu'il comprit qu'il ne s'agissait pas là d'un vulgaire tour de passe-passe. Ses autres recherches lui révélèrent que les moines transcendaient bel et bien ce plan à la recherche de la connaissance et de l'illumination, mais que le Plan supérieur n'était pas sans dangers. Des démons évoluaient là-bas, des démons qui se dévoraient les uns les autres et attaquaient ceux qui osaient pénétrer dans leur royaume. Les moines l'avertirent : personne n'entrait dans le Plan supérieur sans la protection de sortilèges puissants, de charmes, de talismans, et surtout d'un « karma » solide. La plupart des novices qui y entraient n'en revenaient jamais. Cependant, Ibrahim apprit également que le Plan supérieur était la clé d'une longévité accrue.

En dépit de tout, il était bien décidé à dénouer les mystères de l'apparente immortalité du lama. Grâce à une longue campagne de corruption systématique mais prudente, il gagna la confiance d'un des moines initiés, un certain Pi Sung. Pi Sung accepta les cadeaux et l'argent d'Ibrahim jusqu'à ce que ce dernier n'ait plus besoin de lui offrir quoi que ce soit, le contrôlant par la seule menace de le dénoncer à ses pairs. Grâce à ce moyen de pression, Ibrahim força sa victime à lui donner accès à la bibliothèque du monastère et à lui permettre d'observer discrètement les rituels monastiques. Le maître-chanteur apprit ainsi comment les moines créaient ces « portails » par lesquels ils entraient dans le Plan supérieur ; il était déterminé à voir cet endroit de ses propres yeux.

Son plan n'était pas sans failles, car il ignorait que Pi Sung était obsédé par l'idée de se libérer de cette situation et qu'il avait lui aussi conçu un plan : il allait montrer à son faux ami comment entrer dans le Plan supérieur, tout en s'assurant que les charmes et les talismans qu'il prendrait avec lui ne fonctionneraient pas. En conséquence, le premier voyage d'Ibrahim dans le Plan supérieur allait prendre douze ans dans le monde matériel.

Quand il entra dans l'autre plan, les mouvements qu'il effectua au cours des premières minutes suffirent à attirer l'attention d'une entité autochtone. Bien que hideuse, cette créature ne cherchait pas à se nourrir mais à se reproduire. Le choc qu'il reçut en voyant cette chose plongea temporairement Ibrahim dans la catatonie, incapable de se mettre à l'abri dans notre plan. La créature l'emporta donc dans son repaire et fit ensuite entrer de force une de ses jeunes larves dans son intestin. Recouvrant ses esprits, il réussit à s'échapper mais se perdit dans le Plan supérieur. Par chance, il découvrit qu'en restant parfaitement immobile il pouvait éviter d'être repéré par les démons alentours ; il lui fallut

ainsi trois jours pour revenir à son point de départ près de la lamaserie de Khotan. À moitié fou, affamé, déshydraté et proche de la mort, il revint dans notre monde en ayant vieilli de trois jours mais en ayant fait un bon de douze ans dans le futur.

La première pensée d'Ibrahim fut de retrouver et de tuer l'homme qui lui avait infligé cela. Hélas, le moine duplice Pi Sung était mort depuis longtemps, ayant été expulsé du monastère quelques années après la disparition de sa victime à cause de son comportement malhonnête. Les moines furent choqués par la réapparition d'Ibrahim ; on le croyait mort depuis longtemps et ses compagnons arabes étaient repartis pour Bagdad (il n'existe cependant aucun récit permettant de savoir s'ils réussirent). Ils soignèrent tout de même ses blessuares et tentèrent de remettre son corps brisé en état.

Ibrahim, néanmoins, n'était pas rentré seul. Ses entrailles brûlaient sous l'action de la larve frétillante de la chose qui s'était emparée de lui pour le violer. L'agonie l'avait réduit à l'état d'animal hurlant. Après l'avoir attaché de force à une paillasse, les moines découvrirent très vite que leur invité avait ramené un passager avec lui. Le Ver en lui avait commencé à se reproduire et, sous le regard horrifié de tous, Ibrahim donna naissance à plusieurs douzaines de créatures qui furent promptement tuées. Le voyageur de la lamaserie qui avait arpenté le Plan supérieur le plus longtemps consulta des parchemins et parvint à trouver une combinaison de magie et d'élixirs narcotiques qui permirent de reprendre le contrôle de la possession. La douleur fut circonscrite et le cycle reproductif ralenti sans pouvoir être stoppé pour autant. Ibrahim allait vivre, mais resterait anéanti par la douleur et par les drogues permettant de contrôler cette dernière.

Bien que capables de créer une forme d'équilibre, les moines furent impuissants à sortir les « démons » d'Ibrahim. Ils n'avaient pas conscience des effets que les Vers avaient sur ses pouvoirs de récupération, et n'osaient tenter de les retirer à l'aide des connaissances chirurgicales primitives de l'époque. Pendant plusieurs semaines, ils se battirent pour expulser les démons qui possédaient leur invité, à l'aide de drogues, de rituels et de prières. Bien qu'Ibrahim expulsa des douzaines et des douzaines de Vers, il en arrivait toujours davantage, peu importe le nombre déjà détruit. Finalement, l'humiliation et le mépris de sa condition dépassèrent les capacités du malheureux ; il décida de se suicider et de mettre ainsi un terme à sa souffrance aussi bien physique que mentale. Quand il se sectionna les poignets, ses blessures se refermèrent trop rapidement pour lui permettre d'en mourir. Sa tentative pour se couper la gorge cicatrisa bien trop vite, ses blessures guérissant complètement en l'espace de quelques jours pour ne laisser aucune cicatrice. Sauter du haut du toit de la lamaserie entraîna des douzaines d'os brisés et des organes internes ravagés, mais tout cela fut réparé en une semaine. C'est alors qu'Ibrahim commença à penser que ses démons préservaient sa vie.

Au départ, les habitants du monastère traitèrent Ibrahim comme un malheureux devant bénéficier de leurs soins, mais ils finirent par le voir comme un intéressant spécimen à étudier, et enfin comme un prisonnier devant être soigneusement gardé. Il fut enfermé dans une cellule, protégé par des sceaux et des sortilèges afin de l'empêcher de retourner dans le Plan supérieur et de s'échapper. Pendant tout ce temps, un débat faisait rage au sein de l'ordre, portant sur le sort à réserver à l'« invité ». Certains pensaient que si les démons ne pouvaient pas être

Dans la Dimension supérieure

Ce qu'Ibrahim et les moines non-initiés ne réussissaient pas alors à comprendre était que la longévité des voyageurs dans le Plan supérieur était davantage une question de perspectives qu'une réalité factuelle.

Ce plan est une des nombreuses dimensions supérieures pouvant être atteintes via l'utilisation de portails spécifiques ; il présente de nombreuses similarités avec le plan « astral » pouvant être atteint grâce aux Résonateur de Tillinghast et au Projet RAINBOW (voir Delta Green : *Eyes Only*). Le passage du temps dans ce Plan supérieur est bien plus lent que dans notre monde en trois dimensions. Une minute là-bas correspond grossièrement à un jour entier sur notre Terre. À ce rythme, un jour passé là-bas devient l'équivalent de quatre ans chez nous. Cette dimension peut être reliée à celle où Keziah Mason a passé tant de temps dans la nouvelle de Lovecraft *La Maison de la sorcière*. Comme Mason, le lama du monastère ne bénéficiait pas d'une vie plus longue grâce à son immersion dans le Plan supérieur ; il passait une vie normale avec le reste du monde, et accélérait en quelque sorte le temps en changeant de plan. L'effet ressemble en fait davantage à une sorte de voyage en avance rapide et à sens unique à travers le temps qu'à une quelconque immortalité.

De plus, ceux se trouvant dans l'autre dimension ne découvrent pas seulement que le temps s'est déplacé plus vite en revenant dans notre monde, mais que l'espace a été compacté de façon similaire. Se déplacer à travers le Plan supérieur est l'équivalent d'un déplacement mille fois plus rapide. Un mouvement d'un mètre peut repositionner un homme un kilomètre plus loin. Si cela ne rend pas les voyages nécessairement plus rapides, c'est certainement plus économique sans le besoin de nourriture, de caravanes ou de navires. Voyager à travers cette autre dimension est plus rapide (surtout dans le monde d'avant les inventions mécaniques comme les avions, les trains et les automobiles) et moins cher, mais pas plus sûr. Le Plan supérieur grouille de formes de vie extraterrestres, hostiles, avides de dévorer le moindre intrus dans leur royaume.

Le simple fait d'entrer dans la dimension supérieure nécessite un test de SAN et la perte de 1/1D6 points. Chaque heure passée dans cette dimension, même sans rencontrer une seule des horreurs qui y vivent, demande un autre test de SAN pour une perte de 0/1D6 points. Les voyageurs du Plan supérieur peuvent prendre l'habitude d'entrer et de rester dans cette dimension, de la même façon qu'ils peuvent s'habituer à d'autres pertes de Santé mentale (liées à la violence, à des meurtres et même des monstres du Mythe et autres horreurs surnaturelles). Quoi qu'il en soit, entrer dans ce monde supérieur coûte toujours au moins 1 point de SAN, ce qui peut finir par éroder la santé de ceux qui l'arpentent trop fréquemment.

L'environnement de la dimension supérieure ne peut qu'être partiellement perçu par les sens humains, lesquels opèrent en trois dimensions. Si un Agent devait finir dans le Plan supérieur, le gardien devrait décrire son environnement comme se trouvant au croisement entre un trip psychédélique aux acides et l'exploration d'un récif de corail dans une mer extraterrestre. Sur une réussite spéciale lors d'un test de Volonté, les voyageurs peuvent regarder notre monde depuis la dimension supérieure et choisir l'endroit où rentrer.

Afin de pouvoir entrer ou sortir du Plan supérieur, un portail doit déjà exister ou être créé (voir « Nouveaux sortilèges » page 70). Les portails peuvent être créés dans notre monde ou depuis l'intérieur de l'autre dimension.

Les autres sortilèges fonctionnent normalement dans le Plan supérieur.

bannis, alors Ibrahim devait rester enfermé jusqu'à ce qu'il meure de vieillesse. Une petite minorité pensait qu'il devait rester enfermé mais être également étudié, dans l'espoir de découvrir le secret de ses capacités de guérison surnaturelles.

Le temps passant, Ibrahim se retrouva au centre d'un conflit croissant au sein des moines. Après sa première décennie de captivité, il devint clair pour le prisonnier ainsi que pour ses geôliers que le possédé avait cessé de vieillir. Une fois encore les débats firent rage, et une fois encore la décision fut prise d'épargner sa vie. La possession démoniaque pouvait renfermer la clé de la vie éternelle et d'une quasi-invulnérabilité aux maladies et aux blessures. La majorité des moines refusaient tout simplement de tourner le dos à cette fontaine de jouvence. Combiné à leur capacité à se déplacer à travers le Plan supérieur, ce miracle pourrait multiplier leur pouvoir un millier de fois. Il y avait cependant des opposants. La santé mentale d'Ibrahim diminuait peu à peu sous l'effet de son combat constant contre la douleur provoquée par les Vers successifs, l'engourdissement des drogues et l'expérience répugnante provoquée par l'expulsion de créatures par l'intermédiaire de son système digestif. En dépit de toutes ces horreurs, ou plutôt à cause d'elles, son esprit avait atteint une forme d'équilibre dans la folie. Il ne divaguait plus. Il ne délirait plus. Au contraire, au fond de sa démence il avait fini par comprendre quelque chose à propos de ses « passagers » (tel était le nom qu'il donnait aux Vers à l'intérieur de son corps). Tant que les drogues et les incantations interrompaient le cycle de reproduction des créatures, celles-ci étaient incapables de grandir et de devenir la chose qui l'avait violé dans le Plan supérieur.

Ces Vers embryoniques pouvaient tout de même se dupliquer, se reproduire à volonté et assurer un stock constant de « remplaçants ». Il savait instinctivement que les Vers étaient la source de son immortalité et de sa quasi-invulnérabilité. Il savait également que cette immortalité était un trésor pour lequel les hommes étaient prêts à tuer n'importe qui et à sacrifier n'importe quoi. Il avait bien conscience de la précarité de sa situation dans la lamaserie. Même si l'avarice gouvernait le jugement de la majorité des moines, Ibrahim savait que les opposants pouvaient décider à tout moment de le tuer par eux-mêmes. Il comprit alors qu'il devait se faire des alliés parmi les frères les plus avides d'obtenir sa fontaine de jouvence. Les membres de l'ordre les plus gradés, les plus anciens, les plus « sages », ressentaient leur mortalité plus durement que leurs frères plus jeunes et moins intégrés. Ibrahim fit donc de son mieux pour jouer sur les peurs des plus vieux, glissant l'idée que les plus jeunes remettaient en question la sagesse de ces aînés qui avaient décidé de garder le prisonnier en vie. Il parvint même à convaincre plusieurs d'entre eux qu'il pourrait les assister s'ils partageaient avec lui les informations qu'ils avaient rassemblées sur sa situation. Grâce à ces contacts, il put utiliser la bibliothèque de la lamaserie, pleine d'ouvrages sur l'occultisme et le Mythe. Il apprit énormément ainsi.

Souhaitant désespérément justifier leur décision de préserver Ibrahim, les leaders de la lamaserie envoyèrent des moines partout dans le monde (grâce au Plan supérieur) en quête de connaissances pouvant dénouer la situation de leur prisonnier. La peur des dissensions au sein de leurs rangs commença à les isoler du reste de la communauté. Ibrahim fit de son mieux pour aggraver la situation, sans trop savoir où cela le mènerait mais en étant sûr que si les choses devenaient chaotiques ses chances de s'échapper seraient plus grandes.

La situation dérapa en l'an 1014 quand une révolte éclata au sein de la lamaserie. Les moines les plus jeunes étaient fatigués d'affronter le Plan supérieur et d'écumer la Terre en quête de ces connaissances qui permettraient de débloquer les secrets de la vie éternelle enfermés dans Ibrahim. Pris par surprise, les leaders de la lamaserie furent détrônés. Dans le chaos de sang et de flammes qui avala le monastère, Ibrahim faillit être tué mais ses pouvoirs « démoniaques » de récupération le sauvèrent des lames assassines. Quoi qu'il en soit, le mal était fait : la lamaserie était en ruine, la quasi-totalité des moines étaient morts au cours du conflit, et les protections qui empêchaient le prisonnier de partir par le Plan supérieur étaient brisées. Il ne s'enfuit pas pour autant. Se frayant un chemin à travers la lamaserie, il retrouva des moines mortellement blessés et introduisit de jeunes Vers dans leurs corps. Les hommes mortellement blessés récupérèrent alors « miraculeusement ». Ceux qui avaient autrefois été ses geôliers partageaient désormais son fardeau de douleur et d'immortalité. Ce sont eux qui formèrent le cœur de ce qui deviendrait les Disciples du Ver.

Les Disciples en liberté

Ibrahim et ses Disciples du Ver nouvellement formés utilisèrent le Plan supérieur pour quitter Khotan et traverser l'Asie jusqu'à la cité syrienne de Damas. Leur condition physique les forçait à rester près d'un approvisionnement de narcotiques facile d'accès. La proximité de la plaine de la Bekaa leur assurait des livraisons d'opium et de haschisch en quantités, mais Damas était tout simplement trop bien contrôlé par des musulmans dévots pour qu'une cabale de sorciers comme les Disciples puisse y survivre longtemps sans se faire repérer. C'est pourquoi ils s'installèrent dans une forteresse abandonnée qui datait de l'époque byzantine, à l'ouest de Damas dans les montagnes de l'Anti-Liban, avant de se mettre à cultiver leurs propres champs de pavot dans la vallée de la plaine de la Bekaa. L'opium raffiné qu'ils ne gardaient pas pour eux-mêmes était vendu sur le marché de Damas.

C'est au cours de cette époque que le sinistre sorcier flamand Ludvig Prinn vint étudier dans leur citadelle, entre les années 1271 et 1286. Prinn s'intéressait aux connaissances occultes des Disciples mais pas à leur façon

non-naturelle de prolonger leur vie. Il avait déjà trouvé sa propre « Pierre Philosophale » avant de voyager à l'est. Après avoir collecté les informations qu'il utiliserait plus tard pour rédiger le chapitre « Rites sarrasins » de son *De Vermis Mysteriis*, il repartit pour l'Europe. Il ne partagea pas ce qu'il savait de l'immortalité avec la cabale. S'il en avait été autrement, il aurait peut-être pu les libérer de leurs « démons » et leur faire adopter sa méthode. Les Disciples n'étaient pas les esclaves de leurs Vers ; ils s'en seraient immédiatement débarrassés s'ils avaient pu leur extirper leur secret pour étendre la vie et guérir les blessures.

Les sorciers restèrent dans la plaine de la Bekaa pendant près de quatre siècles, jusqu'à l'invasion mongole de la Syrie sous Timour, aussi connu sous le nom de Tamerlan. En 1400, Damas fut assiégée et soumise à un pillage digne de celui de Bagdad en 1258. Afin de ne pas voir leurs crânes rejoindre la « tour de têtes » construite par les envahisseurs, les Disciples quittèrent leur citadelle grâce à leur maîtrise des portails menant au Plan supérieur.

Ils fuirent à l'est, vers l'Afghanistan, et se rendirent aux montagnes de l'Hindou Kouch à l'ouest de Kaboul. Là, une nouvelle citadelle avait été préparée pour leur assurer un endroit sûr où s'échapper en cas de découverte par les autorités religieuses et civiles (elle servit tout aussi bien à échapper aux attaques des Mongols). Depuis cette nouvelle place forte les Disciples cultivèrent une nouvelle fois leur opium et étudièrent les arts sombres. Il ne leur fallut que peu de temps pour réaliser que les champs étaient bien trop loin des marchés, contrairement à la plaine de la Bekaa par rapport à Damas.

C'est à cette époque qu'ils décidèrent d'étendre leur utilisation du Plan supérieur. À l'origine, les portails vers l'autre monde n'étaient utilisés que lors de circonstances graves. Après tout, l'endroit est rempli de formes de vie hostiles se montrant inamicales envers les êtres de notre monde. Se déplacer à travers le Plan supérieur est toujours dangereux, même avec les charmes et les protections appropriés. Si les Disciples avaient une petite idée de la géographie transdimensionnelle reliant notre dimension et l'autre, leur connaissance était limitée. La majorité des savoirs collectés par la lamaserie avaient été perdus dans la rébellion et les flammes, et les Disciples prirent donc sur eux de commencer l'exploration de l'autre monde afin d'en établir une carte et de relier ses points avec ceux de notre Terre.

Les Disciples suivent l'opium vers l'Est

Au cours des quatre cents années suivantes, les Disciples survécurent à la chute de l'Empire timouride ainsi qu'à la montée et au déclin des Empires moghol et durrani (ou afghan). Quand l'Empire Durrani commença à s'émietter à la fin du XVIIIème siècle, la situation politique autour de la citadelle des Disciples devint instable, mais une fois encore, les sorciers avaient prévu une porte de sortie. Ils partirent pour l'État des Seigneurs Trinh en passant par le Plan supérieur.

L'État des Seigneurs Trinh correspondait aux zones les plus au nord de Tonkin, l'actuel Vietnam. Cette destination fut choisie parce qu'il s'agissait d'un pays en pleine croissance, proche de la Fédération de Lan Xang (qui correspond à notre Laos moderne). Une fois encore les Disciples s'insinuèrent tout près des sources d'opium sans pour autant pénétrer dans l'État de Lan Xang, qui luttait alors contre plusieurs vagues d'invasions siamoises, burmeses et même trihn. Il devint assez vite évident qu'ils avaient fait le bon choix : les seigneurs Trihn continuèrent d'accumuler les victoires militaires, économiques et politiques jusqu'à la fin du XVIIIème siècle où ils se retrouvèrent minés par une lutte interne pour le pouvoir et par une invasion de l'Empire Mandchou. Les sorciers refusaient de quitter leur stock d'opium ; ils déménagèrent donc vers l'ancienne cité vietnamienne de Hue. Quand le chaos retomba en 1802, la dynastie Nguyen contrôlait le pays mais elle avait obtenu cette victoire grâce au soutien de l'armée française. L'endroit formait la pointe la plus éloignée de l'impérialisme européen dans la région.

C'est au cours des années 1830 que l'occultiste allemand Friedrich von Junzt visita l'Asie du Sud-Est et la cité de Hue. Il eut connaissance de l'existence des Disciples et enquêta sur l'organisation et ses membres, mais il s'échappa avant que ses cibles ne prennent conscience de sa présence. Les Disciples ne surent jamais que von Junzt avait enquêté sur eux, et ils n'apprirent l'existence de son livre *Unaussprechlichen Kulten* qu'au début des années 1900.

Lorsque la Compagnie britannique des Indes orientales raffermit son contrôle sur le commerce de l'opium en Asie du Sud-Est, les Disciples commencèrent à en ressentir les pressions. En 1862, l'empereur vietnamien Tu Đuc fut forcé par un traité de céder trois provinces aux Français. En 1863, ces derniers établirent un protectorat dans l'État du Cambodge. Lorsqu'ils commencèrent à annexer directement certaines zones du Vietnam, les Disciples décidèrent de réagir. Utilisant les portails du Plan supérieur, ils se mirent à chercher un nouvel habitat, portant finalement leur choix sur la colonie anglaise de Singapour. Leur décision avait été majoritairement influencée par leur leader, Ibrahim, qui voyait encore les Français comme leurs ancêtres médiévaux les Francs. Ces derniers ayant été particulièrement pénibles pour l'Islam pendant la période des Croisades, le sorcier voyait les Anglais comme une menace moins terrible en comparaison. Cette perception erronée allait permettre aux Disciples de se trouver un habitat confortable dans la colonie britannique pour les quatre-vingts années qui suivirent.

Fondée en 1819 par Sir Thomas Stamford Raffles, Singapour avait grandi pour devenir un port de commerce des plus fréquentés qui dominait le trafic maritime entre l'Inde et l'océan Pacifique grâce au détroit de Malacca. La ville devint très vite le point où se croisaient toutes les routes maritimes d'Asie. Grâce aux énormes quantités d'opium de la Compagnie des Indes orientales qui passaient entre Burma et Singapour pour finir en Chine (et de façon légale), les Disciples étaient sûrs de ne jamais manquer de drogue.

La cabale arriva à Singapour en 1866. Quand la rébellion de Can Vuang contre les règlements coloniaux français éclata au Vietnam en 1866, quelques-uns espérèrent pouvoir retourner sur le continent, mais la révolte continua jusqu'en 1895 et se solda par une défaite totale de la cause royaliste. Après avoir passé trois décennies à s'insinuer dans le commerce de l'opium de Singapour, les Disciples étaient trop bien installés pour vouloir retourner au Vietnam.

Entre deux explorations dimensionnelles et deux prises d'opium, les Disciples du Ver passaient leur temps à mener des recherches ésotériques. L'objectif principal de ces recherches était le même que celui qui intéressait les moines de la lamaserie de Khotan : trouver un moyen de vivre éternellement sans devoir servir d'hôtes aux Vers. Pour y parvenir, ils s'engagèrent dans une série d'expériences alchimiques longues, complexes et coûteuses, à seule fin d'isoler les propriétés anagathiques des Vers et d'améliorer les effets narcotiques de leurs drogues ainsi que leur capacité à empêcher les Vers de se reproduire et de transformer leur hôte en « Mère des Vers » (voir la page 61 pour une description).

Afin de financer ces recherches occultes, les Disciples s'impliquèrent d'abord dans la culture de l'opium, sa production, son raffinement et sa distribution. Leur arrivée à Singapour ne leur permettait plus de contrôler directement les champs de pavot qui avaient auparavant été une source de richesses et de narcotiques. Le déménagement les forçait à modifier leur façon d'opérer. Au lieu de jouer les seigneurs de guerre ruraux, ils allaient devoir se faire marchands d'opium urbains. Ils s'adaptèrent facilement, finançant des compagnies commerciales pour les utiliser comme façades et gagner de nouvelles sources de revenus. Le commerce, comme leurs autres activités, allait à la vitesse d'un escargot. Leurs prises d'opium et les jours passés dans le Plan supérieur ne leur laissaient pas assez de temps ou d'énergie dans le monde prosaïque pour se consacrer pleinement aux affaires. À l'époque où ils possédaient des champs de pavot qu'ils cultivaient, le temps allait à la vitesse du changement des saisons. Dans le monde toujours changeant des docks de Singapour, ils se retrouvèrent terriblement désavantagés. Ils parvinrent néanmoins à compenser largement leur faiblesse en utilisant la magie.

Dans les années 1890, sous la pression des missionnaires britanniques, le Parlement anglais commença à se retourner contre le commerce de l'opium. Le Royaume-Uni finit par déclarer illégale sa vente à l'intérieur de l'Empire en 1913. Les Disciples virent le changement arriver : leurs compagnies furent dissoutes et ils durent s'installer près de la zone côtière à l'ouest en y installant des maisons de commerce légitimes ; derrière la façade, cependant, la contrebande continuait, et l'opium n'était pas la seule marchandise écoulée.

Les Disciples trouvèrent en Singapour une ville idéalement située compte tenu de leurs objectifs, une ville dépassant même toutes leurs attentes. L'endroit se trouvait à la croisée des mondes et formait une cité cosmopolite pleine d'Européens, de Chinois, d'Indiens, de Malais et même d'Arabes. Les sorciers eurent ainsi la possibilité de communiquer avec d'autres sociétés occultes écumant les rives des océans Indien et Pacifique. Peu de groupes secrets voués à l'acquisition de connaissances occultes correspondaient librement les uns avec les autres, mais les Disciples étaient en bonne position pour les convaincre de discuter au moment où l'opportunité se présentait. Des contacts furent établis avec les colonies de Profonds de la ceinture du Pacifique. Des ambassadeurs furent reçus en provenance du culte chinois de Cthulhu et des prêtres micronésiens de Ghatanothoa. Des informations furent échangées, des objets de puissance occultes furent négociés (après tout, ce qu'un culte considère comme insignifiant peut faire le bonheur d'un autre). Les Disciples avaient passé beaucoup de temps à esquiver la police coloniale anglaise depuis les mesures prises par Sir Cecil Clementi Smith en 1889 à l'encontre des sociétés secrètes chinoises comme les Tongs ou les Triades.

Toutes leurs affaires furent menées grâce à leur maîtrise des portails reliés au Plan supérieur. Bien que ne permettant pas un voyage aussi rapide que ceux de notre époque, ces portails assuraient de ne pas se faire repérer par les autorités conventionnelles. N'importe quel objet pouvait ainsi être amené n'importe où dans le monde sans pouvoir être intercepté. Ce n'était qu'une fois les transporteurs revenus sur Terre que les autorités pouvaient interférer avec les opérations mais les Disciples n'utilisaient jamais deux fois le même portail en raison de leur facilité de création.

Les Disciples poursuivirent leurs études ésotériques dans une paix relative jusqu'au 8 décembre 1941, quand le Japon envahit la Malaisie britannique. Les sorciers fuirent Singapour avant que la cité ne tombe en février 1942. La flotte japonaise qui faisait le blocus de la ville ne put ainsi les empêcher de fuir dans le Plan supérieur pour se rendre à Sydney en Australie. Au début de l'année 1942, une invasion japonaise de l'Australie paraissait encore probable, et les Disciples concoctèrent un plan pour se retirer complètement de la scène Pacifique. Durant l'année qui suivit, ils parvinrent à maintenir leur approvisionnement en narcotiques en achetant et en volant au marché noir des

opiacés militaires à usage médical. Les forces de l'ordre australiennes prenaient cependant les vols de matériel militaire très au sérieux et les Disciples savaient que c'était là le meilleur moyen de finir entre les mains des autorités. En 1943, ils prirent donc le chemin du Mexique, la dernière réserve d'opium à être suffisamment loin des scènes asiatique et européenne de la Deuxième Guerre mondiale.

Ils s'installèrent dans la zone près de la province côtière occidentale de Sinaloa et maintinrent leur approvisionnement grâce à leurs contacts au sein des cultivateurs d'opium mexicains. Ils s'insinuèrent rapidement dans la scène grâce à leurs talents de contrebandiers, après avoir fait la démonstration de leurs dons en transportant de la « Black Tar » (de l'héroïne mexicaine) dans tous les marchés où celle-ci était demandée. Les Disciples ne subissaient aucune pression sérieuse au Mexique, mais leurs opérations aux États-Unis étaient limitées à cause du Bureau fédéral des narcotiques (FBN).

Le Bureau fédéral des narcotiques avait commencé en tant qu'Unité des narcotiques au sein de l'Unité de prohibition du Département du Trésor. Elle était minuscule comparée à l'Unité de lutte contre l'alcool. Quoi qu'il en soit, cette unité ne souffrit pas de la corruption ou du manque de soutien public qui étaient endémiques de l'Unité contre l'alcool. Le FBN finit par devenir l'organe de maintien de l'ordre le plus professionnel et le plus méritant des USA, avant la réorganisation du FBI par le directeur J. Edgar Hoover. Ses agents entendaient depuis longtemps des rumeurs à propos d'un groupe de contrebandiers asiatiques et mystiques, pour la plupart arabes et chinois et opérant au Mexique, mais ils n'avaient jamais réussi à confirmer l'existence du groupe. Quand le FBN devint l'Administration de lutte contre la drogue (DEA), ces rumeurs étaient considérées comme de vagues légendes que les anciens racontaient aux petits nouveaux.

Au fil des années post-guerre les Disciples parvinrent à faire profil bas et à cultiver leurs contacts parmi les organisations criminelles du Mexique. Ils n'étaient jamais très nombreux, et leurs besoins en héroïne n'étaient pas assez énormes pour nécessiter une structure massive rapportant drogue et argent. Néanmoins, avec le boom de la cocaïne dans les années 1980, ils se retrouvèrent bientôt au cœur d'une vaste entreprise faisant couler aussi bien les dollars que le sang.

Les Disciples et le boom de la cocaïne

Au début des années 1980 le marché de la drogue nord-américain atteint des niveaux totalement inattendus, et les Disciples découvrirent une forte demande pour leurs talents de contrebandiers. Le total des saisies des forces de l'ordre américaines monta jusqu'à 609 492 kilogrammes pour la seule année 1989. Les estimations les plus charitables estimaient que ces prises correspondaient à 10 ou 15 % des importations de drogue. Tandis que les trafiquants colombiens affrontaient les gangs cubains de Floride pour le contrôle du marché de la cocaïne, les cartels mexicains ne perdirent jamais le contrôle de leur territoire. Certains d'entre eux tombèrent, d'autres montèrent, mais tous restaient mexicains.

Les Disciples se virent embauchés par plusieurs cartels mexicains en compétition mais réussirent à rester neutres et en sécurité. Les cartels comprenaient bien que les sorciers ne supporteraient pas la moindre tentative pour monopoliser leurs services ou pour les contrôler. Si les Disciples disposaient de puissants secrets magiques susceptibles de frapper leurs agresseurs, leur véritable pouvoir résidait dans la valeur que leur accordaient les Mexicains. Peu de leaders étaient prêts à courir le risque de tuer la poule aux œufs d'or en l'affrontant. Tous ceux qui tentaient de contrôler les Disciples se voyaient attaqués par leurs rivaux ainsi que par les sorciers. Les cartels étaient prompts à se venger violemment de tous ceux assez fous pour gêner leurs alliés. Si les Disciples n'étaient pas toujours prêts à prendre eux-mêmes les armes contre un gang ayant l'audace de semer le trouble, ils pouvaient facilement frapper les chefs qui s'étaient montrés incapables de les protéger. Cela ne se produisit que quelques fois, mais ces incidents se montrèrent suffisamment efficaces pour faire comprendre à tous que les problèmes des Disciples étaient aussi leurs problèmes.

En dépit de ces liens « commerciaux », personne au sein des cartels ne connaissait réellement les Disciples, lesquels étaient appelés Los Brujos ou Les Sorciers. Ces noms avaient été choisis en raison de la façon dont ils pouvaient faire traverser les frontières aux cargaisons de cocaïne : « comme par magie ». Plus tard, quand les Disciples firent disparaître les personnes qui les gênaient, ce nom prit un tour plus sombre. Même alors que leur légende gagnait en vigueur, Los Brujos étaient considérés avant tout comme une histoire effrayante que les contrebandiers mexicains se racontaient devant un peu de *cerveza* et de cocaïne, histoire de rassembler suffisamment de courage pour aborder le sujet. C'était aussi ce que la DEA et la Police judiciaire fédérale mexicaine (les « Federales ») croyaient. Les histoires de sorciers pouvant marcher à travers les murs et invoquer des démons étaient bien trop hallucinantes pour être gobées, au moins jusqu'à l'incident de 1989 à Matamoros. C'est là qu'on découvrit un arnaqueur illuminé qui se faisait passer pour un maître occultiste du nom d'Adolfo Constanzo et qui dirigeait un culte pratiquant une forme bâtarde de magie populaire mexicaine incorporant des bouts de rites aztèques, santeria et palo mayombe. Cet ordre de sorciers putatifs kidnappait et tuait des gens lors de sacrifices humains afin de protéger « magiquement » leur trafic de drogue. Quand les Federales découvrirent ces activités, ils en arrêtèrent ou en tuèrent

Adolfo de Jesus Constanzo

L'histoire d'Adolfo de Jesus Constanzo est vraie. De 1984 à 1989, Constanzo opéra au nord du Mexique en tant que parrain occulte. Son influence s'exerçait à travers une combinaison de menaces (à la fois occultes et prosaïques), de corruption et même de soutien spirituel. Il dispensa augures et sortilèges censés assurer la bonne fortune et la prospérité à un grand nombre de clients, y compris plusieurs politiciens mexicains. Il intimidait également ses ennemis et s'assurait la loyauté de ses disciples grâce à ses soi-disant pouvoirs surnaturels. Ses hommes étaient suffisamment obéissants pour kidnapper une vingtaine de personnes afin que Constanzo (ou ses amants qui lui servaient d'acolytes) les sacrifie dans une grange spécialement consacrée, dans un ranch à l'extérieur de Matamoros. En 1989, il ordonna à ses suivants de lui procurer un ingrédient très puissant pour le sacrifice : un Anglais.
Ses suivants, déguisés en policiers, enlevèrent et sacrifièrent Mark Kilroy, un étudiant américain en médecine qui se trouvait en vacances dans la région. La seule chose plus triste que l'histoire sanglante du groupe de Constanzo est le fait qu'il fallut la mort d'un Américain pour que les Federales mexicains décident d'intervenir. Une fois mis sur le coup, néanmoins, ils balayèrent le gang tout entier en un rien de temps. Constanzo fut traqué jusque dans sa planque de Mexico grâce à un appel téléphonique passé auprès d'une station de télévision locale. Il semblerait que les Federales aient consulté un autre pratiquant de magie folklorique mexicaine pour lui demander la meilleure façon de faire tomber Constanzo. Le brujo leur suggéra de brûler publiquement le « temple » de la cible à la télévision. L'acte poussa Constanzo à appeler la chaîne pour se plaindre de cette violation inexcusable de ses biens. La destruction de son lieu sacré entraîna également un certain nombre d'affrontements hystériques entre les adorateurs encore en vie, ce qui attira l'attention des voisins qui appelèrent la police. Même ainsi, Constanzo aurait pu s'échapper s'il n'avait pas choisi de tirer sur les agents avec un pistolet-mitrailleur Uzi avant de se préparer au siège. Officiellement, les Federales déclarèrent que le chef était mort après avoir demandé à son disciple Alvaro de Leon Valdez de le tuer avec son amant Martin Quintana Rodriguez, afin de ne pas être pris vivant par les forces de l'ordre. Selon le lieutenant du shérif, George Gavito de Brownsville au Texas, le corps de Constanzo présentait de nombreux impacts de balle de plusieurs calibres. Il est donc possible que les Federales n'aient pas eu spécialement envie de laisser le chef de gang passer du temps derrière les barreaux. De tels agents pourraient faire d'intéressants Sympathisants de Delta Green, bien qu'ayant la main un peu lourde.

tous les membres, y compris Constanzo. À ce moment, la plupart des groupes de maintien de l'ordre des deux côtés de la frontière crurent avoir découvert la source des rumeurs portant sur Los Brujos. Les histoires d'après 1989 ne furent pour eux que des histoires recyclées parlant de feu Constanzo et de son gang.

La guerre de la drogue au Mexique

Depuis les années 1980, les cartels de drogue mexicains ont grossi exponentiellement en puissance financière aussi bien que militaire. Cela entraîna leur passage du statut de trafiquants de drogue à celui de distributeurs de drogue. Quand le Mexique commença à servir de point de relais pour la drogue d'Amérique du Sud, les cartels reçurent l'argent qui y était lié. Ils finirent par demander un pourcentage sur chaque cargaison et par prendre de la drogue plutôt que de l'argent avant de la distribuer par eux-mêmes. Cela leur permit d'obtenir encore plus d'argent et d'en faire dépenser moins aux producteurs colombiens et boliviens. Suite à l'arrestation en 1989 du baron de la drogue Felix Gallardo, son organisation, le Cartel de Guadalajara, se divisa en deux groupes rivaux : le Cartel de Tijuana et celui de Sinaloa. Ils n'étaient cependant pas seuls dans la région ; il existait deux autres cartels majeurs (celui du Golfe et celui de Juarez) et beaucoup d'autres petites bandes. La compétition était brutale et les fusillades entre les gangs et les forces de l'ordre mexicaines furent fréquentes au cours des dix années qui suivirent. Cependant, le haut niveau de corruption assurait que le gouvernement local ne se lance jamais dans une opération d'envergure contre les cartels ; même la mort d'agents de police n'entraînait que rarement le genre de réponses qui auraient été immédiates aux USA.
À la fin des années 1990, les leaders du Cartel du Golfe, qui opérait près de Matamoros, commencèrent à recruter d'anciens membres des forces spéciales mexicaines afin de former une unité paramilitaire pour pouvoir attaquer leurs rivaux. La première unité de ce type, Los Zetas, fut formée autour d'une bande de déserteurs mexicains du Grupo Aeromóvil de Fuerzas Especiales. La menace qu'ils faisaient poser fit légèrement diminuer les violences, mais pas pour longtemps.
En 2003, les guerres de la drogue reprirent violemment au Mexique au moment où le Cartel de Sinaloa tira parti de l'arrestation et de l'extradition du leader du Cartel du Golfe, Osiel Cardendas, en prenant possession d'un territoire au sud-ouest du Texas. Les assaillants avaient formé leur propre unité paramilitaire, Los Negros. Los Negros et Los Zetas transformèrent rapidement Nuevo Laredo, une ville située sur la frontière contestée, en une véritable zone de guerre où des centaines de personnes mouraient chaque année. Avec l'utilisation de lance-grenades et de roquettes antichars lors des affrontements urbains, la guerre en était arrivée à un point où elle menaçait la sécurité intérieure du Mexique. Même l'introduction de forces armées mexicaines ne put calmer la situation. Alors que le conflit croissait, les Cartels de Sinaloa et du Golfe se mirent à chercher d'autres alliés. Ceux de Sinaloa formèrent la Federación, une alliance comportant de nombreux groupes de petite taille ; ceux du Golfe s'associèrent avec le Cartel de Tijuana.
En 2006, avec l'arrestation et l'extradition des leaders du Cartel du Golfe aux USA, et la dépendance de plus en plus grande du cartel aux muscles militaires de Los Zetas, les gens finirent par avoir l'impression que c'étaient ces derniers qui menaient réellement la barque. Aujourd'hui, Los Zetas agissent avec une telle liberté qu'ils sont désormais considérés comme un cartel indépendant allié à celui du Golfe plutôt que comme de simples exécutants. Les guerres mexicaines de la drogue semblent ainsi loin d'être finies. Ni les cartels, ni même le gouvernement ne sont capables de remporter une victoire décisive. Les principales conséquences ? Une pile de cadavres, une montée du prix de la cocaïne et une baisse de sa pureté.

Les Disciples du Ver aujourd'hui

En dépit de la façon dont ils sont apparus aux yeux de Delta Green en 1985, les Disciples ne forment pas un gang de sorciers reclus qui se paient des dealers de drogue pour leur voler leur cargaison. La cabale n'a pas commencé la fusillade de Seattle : c'était une arnaque montée par un partenaire ambitieux (et pas particulièrement malin) de leurs clients habituels. En fait, dans les coulisses, les Disciples ont remis le chargement d'héroïne tout entier au Cartel de Tijuana, ainsi que l'argent, pour montrer que leur confiance n'était pas entamée. Ils ne souhaitent en effet pas endommager leur réputation ou leur liste de clients. Ils n'ont pas appelé leurs alliés pour nettoyer la scène, de peur que ces derniers n'apprennent l'existence des Vers. Les Disciples préfèrent ne pas vérifier à quel point ils sont indispensables à leurs partenaires criminels. Quoi qu'il en soit, l'incident les a obligés à relocaliser leur portail du Pacifique Nord-Ouest vers un endroit moins connu, situé plus à l'est dans un camp forestier désaffecté des Montagnes de la Cascade. La cabale a éparpillé des centaines de portails similaires partout dans le monde ; ils les ferment souvent après les avoir utilisés pendant quelques mois à peine.
La principale résidence des Disciples du Ver est une gigantesque hacienda ancienne dans les Montagnes Occidentales de la Sierra Madre dans l'État de Sinaloa, à quelques kilomètres de la Mer de Cortez. L'Hacienda

est entourée par un périmètre de gardes lourdement armés fournis par Los Negros, une force de sécurité paramilitaire créée par le Cartel de Sinaloa. Les hommes affichent clairement leurs radios, leurs véhicules utilitaires sportifs, leurs armures personnelles et toute une pléthore d'armes de petite taille. Des armes de soutien léger peuvent même faire leur apparition, allant des mitraillettes légères et des lance-grenades aux mortiers et missiles antichars. Le périmètre de sécurité ne s'approche jamais à moins de cinq cents mètres de l'Hacienda. Les hommes ont reçu l'ordre de ne pas approcher des habitations, peu importe ce qu'ils voient ou entendent. Si on considère les choses étranges que ces hommes ont vues et entendues, il y a peu de chances qu'ils osent un jour violer cet ordre. Les expériences des Disciples dans le domaine de la métaphysique médiévale et de l'hyper-géométrie ont tendance à engendrer des lumières aussi terrifiantes que surnaturelles ainsi que des sons impossibles à identifier.

Au cours des vingt années ayant suivi la fuite des Disciples du Ver du Pacifique Nord-Ouest, le culte n'a guère changé. Ils restent des contrebandiers qui ne transportent que les cargaisons les plus précieuses. Ils peuvent déplacer n'importe quoi ou n'importe qui n'importe où. Quand ils déplacent des narcotiques, ils demandent à leurs clients un petit pourcentage en nature pour leur usage personnel ; quand il s'agit d'un autre type de marchandise, ils demandent de l'argent. Leurs services sont légèrement plus lents que les transports maritimes et aériens, et ils déplacent des quantités bien moindres que de nombreuses autres opérations, mais ils n'ont jamais perdu un chargement, ne sont jamais interceptés par les forces de l'ordre et remplissent toujours leurs contrats. La clé de leur succès est leur maîtrise des portails et des voyages dans le Plan supérieur. Et bien qu'ils continuent de faire passer de la drogue comme dans les années 1980, il existe désormais de nouvelles formes de contrebande, bien plus profitables, nécessitant de traverser le monde. Tout, des cargaisons humaines aux armes dont la technologie est prohibée, peut être acheminé par les Disciples du Ver.

Les Vers - Race Inférieure Indépendante

Les Vers sont en fait des formes larvesques d'une entité extra-dimensionnelle de plus grande taille, le Suiveur des Limbes. De près, ils ressemblent à des myxines terrestres couvertes de plaques et de cornes chitineuses. En dépit de leur statut de larve, ces créatures sont capables de se reproduire de façon asexuée avant même d'atteindre leur maturité. Dans leur état, elles ont besoin d'un hôte pour pouvoir grandir ; dans leur dimension originelle, elles utilisaient toutes sortes de créatures immenses flottant au cœur de l'éther. Ces monstres ne les trouvaient pas plus gênantes que des tiques ou des puces. Dans notre dimension, elles n'atteignent que rarement l'âge adulte, tuant leur hôte bien avant. En se reproduisant de façon asexuée et pratiquement à volonté, elles affament le corps d'accueil en prélevant une quantité bien trop importante de nutriments. Elles n'iront cependant jamais jusqu'à déchirer le système digestif de leur hôte car leurs excréments fournissent à ce dernier la capacité de survivre aux traumatismes causés par leur présence. Au lieu de provoquer la mort, la présence d'un trop grand nombre de Vers dans un seul corps crée l'abomination que les Disciples appellent « la Mère des Vers ».

Un chirurgien doué pourrait enlever un Ver de son corps d'accueil sans tuer l'hôte ou le monstre. Une telle tentative nécessiterait une compétence en Médecine (chirurgie) de 60 %. Un problème plus délicat consisterait à retirer un Ver refusant de se laisser faire. Il serait plus judicieux de tuer le monstre avant de le retirer, ce qui pourrait être accompli en utilisant une technologie d'imagerie endoscopique ou en temps réel pour le repérer au préalable. À cause de la physiologie extraterrestre du Ver, l'utilisation de toxines sera parfaitement inutile. L'aspect positif est que l'hôte sera aussi protégé desdites toxines, son système étant saturé d'excréments de Vers et se réparant rapidement.

L'utilisation d'une solution saline avec une concentration en sel égale à celle de l'eau de mer tuera le Ver et permettra de le retirer en utilisant un minimum de procédures invasives. De même, un hôte pourrait boire de grandes quantités d'eau salée (ou bien encore faire irriguer la partie supérieure de leur système digestif avec le liquide). Le système du corps d'accueil contiendra au final un niveau toxique de sel mais les résidus des excréments suffiront à protéger l'ensemble d'une défaillance rénale. Les Disciples savent tout cela, mais ils comprennent bien que tuer le Ver détruirait leur immortalité.

La Mère des Vers - Race Inférieure Indépendante

En dépit des connotations féminines du terme, une « Mère des Vers » peut appartenir à n'importe quel sexe avant sa transformation. Après les horribles changements nécessaires, les histoires de genres n'ont de toute façon plus guère d'importance. Une fois que les Vers à l'intérieur peuvent donner libre cours à leur frénésie reproductrice, le corps de l'hôte grossit de façon grotesque au point de paraître sur le point d'éclater sous le nombre des créatures habitant ses organes internes. Normalement, une telle situation entraînerait une mort horrible, mais la capacité des Vers à soigner leur hôte permet à la peau de la Mère de s'étirer et de voir ses organes déplacés afin de faire de la place pour un nouveau système gastro-intestinal, réorganisé de façon obscène. La Mère des Vers ne s'étend pas sous l'influence de ses « rejetons » indéfiniment. Les créatures les plus développées sont expulsées par le système gastro-intestinal lors d'un acte que l'on pourrait qualifier de « flot constant d'horreurs gigotantes ». Sa peau pâle est étirée sur un corps qui n'a plus guère de chair ou de gras sur lui, étant à la fois boursouflé et émacié.

Bien que l'hôte commence sa vie comme être humain, l'agonie qu'il connaît réduit rapidement son INT à zéro. Même dans sa douleur, il est contraint d'avaler de vastes quantités de nourriture pour ses parasites. À un certain stade de la transformation, la Mère des Vers perd l'usage de ses bras et de ses jambes car elle est devenue incapable de soulever sa masse sur plus de quelques mètres. Se nourrir devient un acte impossible à effectuer par elle-même. Elle doit être sustentée à la main, un acte auquel les Disciples participent systématiquement. Les sorciers font cependant bien attention à garder leurs doigts à l'écart de la bouche de la Mère.

Ils conservent généralement leurs Mères dans des piscines d'eau peu profonde, afin que la flottabilité de l'eau soulage une partie du stress que leur corps inflige à ces êtres. Le plus souvent, les Disciples créent une Mère des Vers en kidnappant et en contaminant des malheureux que personne ne regrettera, mais certains membres ayant déçu leurs pairs à maintes reprises peuvent parfois être transformés en se voyant privés de narcotiques et de drogues de contrôle de la fertilité.

Vers

Parasites répugnants

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	1D2	1
POU	1D6	4
DEX	4D6	14

Mouvement : 4 en rampant, 9 en nageant
Points de Vie : 5
Impact moyen : -2

Combat
- Morsure 25 %
  Dégâts 1D3. Si l'attaque réussit, le Ver a réussi à s'attacher et inflige désormais 1D2 points de dégâts chaque round en continuant de mâcher.
- Pointes : cette attaque ne devient pertinente que si quelqu'un tente d'attraper la créature. Sans des gants en cuir bien épais (1 point de protection), toute personne se saisissant d'un Ver frétillant encaisse 1 point de dégâts par round.

Perte de Santé mentale : 0/1D2 points devant un Vers seul. 1/1D6 devant un Vers émergeant ou résidant dans un corps humain

Mère des Vers

Hôtesse des horreurs

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	6D6+6	27
INT	-	-
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4

Mouvement : 1 en rampant, 3 en nageant
Points de Vie : 19
Impact moyen : +2

Combat
- Morsure 10 %
  Dégâts 1D4
- Écrasement 25 %
  Dégâts 1D6 + Impact
- Éjection de Vers 25 %
  Dégâts spéciaux : un Vers qui touche la cible effectue une attaque de morsure à son encontre

Protection : bien que la Mère des Vers n'ait pas d'armure, elle possède d'incroyables pouvoirs de régénération. Lors de chaque round de combat, elle récupère 1D6 points de vie perdus. Les attaques portées à la tête et faisant au moins 10 points de dégâts tuent la chose instantanément. Avec tous ces Vers à l'intérieur d'elle, il est peu probable que tous les parasites puissent être tués en utilisant une arme à aire d'effet comme un lance-flammes, des explosifs ou l'exposition à une forte charge électrique.

Perte de Santé mentale : 4/1D10

Suiveur des Limbes

Parasite extra-dimensionnel

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6+18	28-29
CON	3D6+18	28-29
TAI	8D6	28
INT	-	-
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17

Mouvement : 10 en nageant dans l'éther de sa dimension d'origine
Points de Vie : 28
Impact moyen : +6

Combat

- Tentacules 40 %
  Fonctionne comme une empoignade. Lorsque la victime a été empoignée et immobilisée, elle peut être amenée jusqu'à l'orifice oral de la créature
- Avalement 80 %
  Dégâts spéciaux. Le Suiveur des Limbes ne peut tenter d'avaler sa victime qu'après avoir réussi à l'empoigner et à l'immobiliser. Avaler est un terme impropre dans la mesure où la créature ne possède pas de gorge ; au lieu de cela, elle étend son estomac jusque dans son orifice oral et en enveloppe sa proie. Après avoir été avalée, la victime subit 1D6 points de dégâts par round de combat jusqu'à la mort. Elle peut sortir de l'estomac en se frayant un passage à l'aide d'instruments tranchants (en infligeant au moins l'équivalent de 20 % des points de vie du monstre) ou en se faisant aider de ses compagnons une fois la créature tuée. Le gardien devrait garder à l'esprit que les armes traversant le Suiveur pourraient également toucher la victime et lui infliger des dégâts
- Ovipositeur 60 %
  Dégâts spéciaux. Cette attaque ne peut être utilisée sur une victime qu'après avoir réussi à l'empoigner et à l'immobiliser. Le Suiveur des Limbes utilise alors son ovipositeur pour insérer une larve de Ver à l'intérieur. Face à une forme de vie terrestre supérieure, cela implique de faire passer la larve par le système gastro-intestinal qui ne comporte que deux embranchements ; il n'est donc pas difficile de comprendre pourquoi cet assaut inflige 1D4 points de dégâts d'une façon aussi humiliante que déplaisante

Perte de Santé mentale : 2/1D8. Subir l'insertion d'une larve coûte 4/1D10 points supplémentaires



Sisyphe, version Mythe

On dit que la définition de la folie est la répétition de la même action, encore et encore, en s'attendant à chaque fois à un résultat différent. Comme si le fait de devenir les hôtes de parasites aussi douloureux que répugnants ne suffisait pas, les Disciples correspondent également à cette définition. La raison de ce comportement est que pendant la majeure partie d'un bon millier d'années, Ibrahim ibn Ali et ses sbires ont tenté de trouver un moyen d'obtenir les bénéfices de leur condition sans avoir à en payer le prix. Pendant dix siècles ils ont étudié et expérimenté. Ils ont dépensé des fortunes pour acquérir les connaissances médicales et scientifiques. Encore et encore ils ont tenté de décrypter le secret de l'immortalité que renferment les Vers, et encore et encore ils ont échoué. Ibrahim et les autres Disciples n'ont pas la maîtrise complète de leurs souvenirs. Les siècles passant, leur mémoire a fini par décliner et se détériorer. Pendant les premiers siècles, ils ont répété leurs expérimentations parce qu'ils avaient oublié les avoir déjà pratiquées des décennies auparavant. Ce n'est qu'après avoir fui la plaine de la Bekaa qu'ils ont mis en place un programme d'enregistrement soigneusement organisé de leurs travaux.
Avec une méthodologie minutieuse, l'enregistrement d'un millier d'années peut prendre une place colossale et peser des tonnes. Le projet continuant année après année, les archives des Disciples ont avancé, couvrant parchemins et livres au point de remplir des cabinets entiers. À deux reprises ces documents ont été partiellement endommagés par le feu, des siècles de travail disparaissant au passage ; mais les expériences oubliées furent une nouvelle fois tentées pour échouer à nouveau. Même lorsque ces archives sont consultées, il arrive que des comptes rendus de vieilles expériences ne soient pas retrouvés et que des essais soient à nouveau effectués. Un des défauts de l'immortalité est que les Disciples mettent du temps à comprendre les bénéfices du changement. Sans cela, ils auraient commencé à numériser leurs archives des décennies auparavant, créant ainsi une base de données facile à consulter et permettant d'analyser leurs travaux.
Quelque part dans ce labyrinthe temporel, le désir de se libérer des parasites en gardant son immortalité a fini par atteindre un cul-de-sac. Bien qu'il s'agisse encore d'un des objectifs déclarés du culte, les recherches de ce dernier sont dans une impasse. La plupart du temps, au lieu de tenter de trouver un moyen de vivre sans les Vers, les Disciples consacrent leurs expériences à chercher un biais pour rendre leur condition moins douloureuse. Leurs essais en direction du contrôle des naissances, dans une tentative pour créer des créatures plus petites, moins douloureuses et vivant plus longtemps, ou bien encore des versions demandant moins de nutriments, ont échoué. La plupart de ces expériences périphériques ont également mené à des impasses. Des narcotiques plus puissants ont été conçus, leur permettant de penser et de travailler plus efficacement que sous l'influence de l'opium naturel. S'ils continuent sur cette voie, ils resteront très probablement des hôtes pour toute l'éternité.

Le Suiveur des Limbes Race Supérieure Indépendante

Le Suiveur des Limbes ne peut pas exister dans notre dimension : la gravité l'écraserait, tout simplement. Il ne peut exister dans les océans : la mer est trop alcaline et ferait à la créature l'effet d'un bain d'acide. On ne peut donc le rencontrer que dans sa dimension natale.
Le Suiveur ressemble globalement à une « Galère portugaise », aussi appelée Physalie, ou peut-être à une variété exotique de céphalopode dotée de bras inhabituellement longs. Alors qu'il parcourt sa dimension d'origine, il tente de s'attacher à la peau de certaines des créatures colossales qui habitent le royaume. Il insère alors dans ces hôtes massifs les larves de sa progéniture. S'il ne passait pas son temps à se débarrasser ainsi de ses rejetons, ces derniers commenceraient à se reproduire à l'intérieur de son corps et à se nourrir de lui. Une fois accroché aux flancs de ses victimes, le Suiveur des Limbes utilise ses tentacules pour extraire d'autres parasites de l'hôte et les manger, faisant ainsi de la place pour ses propres enfants.

Les Disciples du Ver

La plupart des Disciples sont d'origine arabe, afghane, chinoise, malaise ou vietnamienne. Ils comprennent aujourd'hui une poignée de Nord Américains, recrutés au cours des soixante dernières années. Les plus vieux sorciers sont aussi les plus petits : ils sont nés à une époque où la malnutrition empêchait la plupart des humains de dépasser les 167 cm. La plupart semblent sous-alimentés. Leur peau, cependant, ne montre aucun signe de détérioration grâce aux propriétés guérissantes des Vers. Les seules choses que les créatures ne peuvent soigner sont les dents. Les racines restent saines, mais l'émail se détache ou finit par être sali après des siècles d'utilisation. Depuis l'invention de la dentisterie moderne, les Disciples ayant perdu leurs dents se sont fait poser un dentier. On ne trouve jamais plus d'une quarantaine de Disciples dans le monde à la même période.

PharMethuselah, Inc.

Delta Green ignore que tous les symbiotes n'ont pas été détruits après l'affaire de 1986. Les docteurs Lucas Godley et Adam Barrowman, deux experts indépendants que Joseph Camp a contactés au sujet des créatures ont décidé que la destruction de tous les spécimens était un crime inexcusable contre la science. En manipulant les documents faisant état du nombre de symbiotes créés durant leurs expériences, ils ont réussi à préserver trois Vers. Les deux scientifiques ont ensuite emporté leurs spécimens, les ont isolés dans un laboratoire et ont mis en place un programme de reproduction à l'aide d'animaux de ferme afin de s'assurer de toujours disposer d'une réserve suffisante pour leurs expérimentations.

Au cours des quatre années suivantes, les deux chercheurs ont exploré les mystères recelés par les créatures extraterrestres, tout en poursuivant leur carrière de médecins légistes et en aidant Delta Green de temps en temps.
Leur objectif était de trouver un moyen d'utiliser les excréments des symbiotes pour stopper le processus de vieillissement. Malheureusement, leurs tentatives pour isoler les éléments anagathiques du reste de l'organisme se sont soldées par un échec. Quels qu'étaient ces éléments, ils semblaient tout simplement inertes, parfois même toxiques, lorsqu'ils étaient utilisés sans qu'un symbiote ne soit présent. Le docteur Godley a fini par abandonner ses recherches et décider que la promesse de l'immortalité n'était rien de plus qu'un leurre, un piège conçu pour convaincre un être d'accepter la présence du symbiote. Il a alors tenté de convaincre son partenaire de le suivre.
Le docteur Barrowman n'était pas un imbécile : il savait que s'il refusait d'abandonner ses travaux, le docteur Godley irait voir leurs collègues de Delta Green pour leur rapporter l'ensemble de leurs expériences effectuées sur une forme de vie étrangère. Sa collaboration avec Delta Green remontait à la période « cow-boys » de l'organisation, les années qui séparèrent la fin de la charte officielle et le début de la réorganisation en une conspiration sous forme de cellules indépendantes. En se basant sur ce qu'il savait de cette collaboration, le docteur Barrowman comprenait que Delta Green allait se contenter de le tuer et de brûler entièrement son laboratoire, une façon de faire table rase de son travail. Quand le docteur Godley l'a forcé à faire un choix, il a donc fait semblant d'accepter la demande de ce dernier mais a pris en secret des mesures pour pouvoir poursuivre son œuvre.
Pour y parvenir, il s'est efforcé de préserver un couple de spécimens de symbiotes et de sauvegarder ses notes sur disquettes. Il a ensuite continué de travailler pour Delta Green, même après la réorganisation, en qualité de « Sympathisant » sur lequel la conspiration pouvait compter dans les domaines de l'expertise médicale, de la médecine légale et de la biologie.
Le docteur Barrowman a fait deux percées décisives dans ses recherches. Tout d'abord, il a appris que les propriétés anagathiques permettaient de réparer les dégâts et de stopper le vieillissement à la seule condition que l'hôte souffre terriblement. Il semblait que ces éléments ne fonctionnaient qu'en se voyant combiner avec l'adrénaline et les endorphines du corps d'accueil. Il a également découvert que les excréments du symbiote ne pouvaient pas servir d'anagathiques aux humains s'ils avaient été cultivés chez une autre espèce : des prélèvements effectués chez un bovidé n'avaient aucun effet positif chez un simien ; un symbiote lié à un hôte simien ne pouvait pas non plus servir pour améliorer une espèce aviaire. Les analyses semblaient indiquer que le seul moyen de produire des anagathiques viables pour des êtres humains était d'implanter un symbiote chez d'autres êtres humains. Les créatures prélevaient certainement davantage d'éléments chez leur hôte que de simples nutriments ; ils devaient sans doute absorber une partie de l'ADN de leur victime et s'adapter à elle de cette façon. Chaque symbiote était lié génétiquement à son hôte ou, du moins, au génotype de ce dernier.
Le docteur Barrowman a ainsi créé un système dans lequel les symbiotes insérés dans des chimpanzés étaient, faute d'un meilleur terme, « traits » de leurs sécrétions anagathiques. Celles-ci ont ensuite été administrées à d'autres membres de la même espèce qui présentaient ensuite une résistance surnaturelle à la douleur, une guérison accrue et une grande résistance aux traumatismes et aux chocs. Bien évidemment, rien de tout cela ne fonctionnait lorsque les singes ne souffraient pas terriblement. Cela rendait le potentiel anagathique des Vers pratiquement inutile sur le long terme. À quoi bon vivre plus longtemps si chaque jour devient une lutte impitoyable contre la souffrance ? Quoi qu'il en soit, le docteur Barrowman envisageait tout de même certaines applications comme la fabrication de drogues de combat permettant de maintenir des soldats blessés en vie assez longtemps pour pouvoir atteindre un hôpital, ou bien comme moyen d'accélérer le rétablissement postopératoire.
Le scientifique a gardé le silence sur ses recherches jusqu'en 1998, quand il a entendu dire que le docteur Godley était décédé. Après la mort de la seule personne au courant de ses recherches, il s'est senti suffisamment en sécurité pour pouvoir faire connaître son travail à une personne suffisamment riche pour pouvoir le financer. L'influx de grandes quantités d'argent était indispensable pour une raison bien spécifique : les expériences devaient passer aux tests sur les humains.

Disciple du Ver type

Immortel infecté

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	2D6+3	10
CON	2D6+3	10
TAI	2D6+3	10
INT	2D6+12	19
POU	3D6+1D4	13
DEX	3D6	10-11
APP	3D6	10-11
EDU	3D6+9	19-20

Mouvement : 8
Points de Vie : 10
Impact moyen : +0

Compétences : Étant humains, les Disciples disposent d'une vaste panoplie de compétences. En raison de leur grand âge et de leur incapacité à obtenir une éducation universitaire, ils manquent d'un accès aux compétences modernes. Leurs connaissances scientifiques tendent à être en retard de plusieurs décennies. Ils ont travaillé pendant des siècles pour étendre leur savoir, mais sont essentiellement des autodidactes.

Langues : Les Disciples ont tendance à maîtriser plusieurs langues aussi bien modernes qu'anciennes. Aujourd'hui, la plupart d'entre eux parlent anglais et espagnol, ainsi les langues antiques des régions qu'ils habitaient autrefois. Nombreux d'entre eux parlent le pachtoune, le malais, le mandarin, le cantonais et le vietnamien, des langues dominant les régions que les sorciers ont occupées par le passé. Ils lisent également de nombreuses langues, y compris certaines non reconnues par les épigraphes modernes comme le Naacal muvien, le Tsath-Yo hyperboréen et l'Aklo.

Combat : Armes : les Disciples peuvent utiliser n'importe quelle arme destinée à être utilisée par des humains. Les niveaux de compétence varient d'un individu à un autre. De nombreux sorciers ne savent pas utiliser les armes modernes

Protection : aucune, mais un Disciple hébergeant un Ver est immunisé aux règles concernant l'état de santé, les blessures et l'inconscience. Son corps régénère également 1D6 points de vie par round, et continue de le faire aussi longtemps que le monstre à l'intérieur est en vie. Un sorcier encaissant 10 points de dégâts suite à une unique attaque à la tête est tué sur le champ. En cas de coup à l'abdomen, il y a 30 % de chances que le Ver soit touché et encaisse lui aussi les dégâts. S'il est tué, son hôte cesse de régénérer les dégâts, est à nouveau soumis aux règles d'état de santé et peut être tué normalement

Sortilèges : Apaiser le Ver, Monter au Plan supérieur, Trouver un Portail, Voir un Portail
La plupart des Disciples connaissent un nombre de sortilèges supplémentaires égal à leur score d'INT.

Perte de Santé mentale : Si l'on découvre qu'un Disciple est l'hôte d'un horrible Ver monstrueux, 0/1D6 points. Si l'on découvre sa capacité à résister aux traumatismes et à se soigner à une vitesse incroyable, 0/1D2 points supplémentaires

Vers la fin du XXème siècle, le docteur Barrowman a ainsi approché plusieurs firmes biotechnologiques sélectionnées avec soin. Il a fait face à une bonne dose de scepticisme à cause de la nature de ses recherches, bien qu'il n'ait jamais fait mention de formes de vie extraterrestres ou de cultes anciens et ait préféré parler de « thérapies visant à étendre la durée de la vie ». Évoquer une « fontaine de jouvence » devant une société de ce genre est la meilleure façon de se voir rapidement montrer la porte quelles que soient vos références. Le docteur ne disposait pas des sept ou huit prix Nobel qui lui auraient permis d'être prix au sérieux sur un sujet aussi absurde que l'immortalité. Même lorsqu'une personne lisait ses propositions ou ses dossiers, l'ensemble pouvait trop facilement être considéré comme une gigantesque arnaque.

Les sources de financement normales ne pouvaient l'aider. Même s'il réussissait à prendre par la main un mécène potentiel pour lui montrer un chimpanzé, que pouvait-il lui faire réellement voir ? Les sujets étaient émaciés et complètement drogués, quand ils ne frappaient pas contre leurs cages au point d'avoir les mains en sang. Si ces blessures guérissaient ensuite en l'espace d'un jour, le seul moyen pour comprendre les effets du vieillissement ralenti sur eux était de les observer sur le long terme. Ce n'était pas le genre de choses que l'on pouvait facilement montrer à un riche homme d'affaires.

Le docteur Barrowman a alors commencé à chercher des mécènes moins traditionnels. Afin d'obtenir l'argent dont il avait besoin, il allait devoir trouver un mécène fortuné ayant des prédispositions pour croire en l'immortalité (ou pour la vouloir ardemment). Cela signifiait qu'il devait chercher des hommes riches dont la fin était prévue pour bientôt, à cause d'un âge trop avancé ou d'une condition médicale grave ne pouvant être traitée par la science moderne. Grâce à notre « ère de l'information », il s'est lancé sur Internet à la recherche de récits pouvant le guider vers des investisseurs potentiels. Il a fini par trouver plusieurs individus correspondant à son idée : riches, mourants et désespérés.

PharMethuselah a été créée grâce aux contributions de ces mécènes. La société fondée aux îles Caïmans et financée en utilisant une cascade de sociétés fiduciaires ou de sociétés écrans. D'énormes efforts ont été faits pour cacher la provenance des fonds, car PharMethuselah était sur le point de se lancer dans ce qui n'était rien d'autre que d'horribles atrocités médicales.

La société dispose de deux bases physiques, l'une permanente et l'autre temporaire. Le site permanent contient les laboratoires de recherche et se trouve à Kuala Lumpur, la capitale de la Malaisie. Il s'agit là essentiellement d'une couverture : son existence est tout à fait officielle et il est enregistré en tant que laboratoire pratiquant des tests sur des animaux appelé le Centre de recherches pour applications médicales (CRAM). Les sujets tests sont des animaux, pour la plupart des primates supérieurs comme les macaques ou les chimpanzés rhésus. Au lieu de mener toute une batterie de tests sur ces spécimens, l'équipe, qui a été recrutée dans le monde entier, se consacre uniquement à la recherche du moyen de séparer les pouvoirs guérisseurs des Vers et les conditions insupportables qu'ils exigent de leur hôte. L'installation entretient une vaste population de Vers vivants sur place, et plusieurs animaux sont en permanence utilisés comme incubateurs pour produire de nouveaux parasites. La zone est surveillée par une agence de sécurité malaisienne, aussi légale que privée, par un équipement de vidéosurveillance dernier cri et est protégée par des serrures biométriques et des murs surmontés de verre pilé et de fil

Le composé 82

Le composé 82 est simplement une forme purifiée et diluée des excréments des Vers. Une fois les rejets collectés sur les hôtes humains, les déjections et les effluves intestinaux « ordinaires » sont séparés des rejets de Vers ; ces derniers sont ensuite dilués dans une solution saline, puis introduits dans le patient par perfusion. Avant dilution, les excréments ressemblent à un liquide épais, couleur bleu ciel, dont la consistance s'apparente à celle du miel. Une fois dilués, ils prennent la consistance de l'eau mais gardent leur teinte bleutée.

Le composé 82 n'est pas aussi efficace qu'un authentique Ver dans un hôte. Tout d'abord, il ne permet pas d'arrêter le processus de vieillissement. Il peut néanmoins soigner rapidement les dégâts provoqués par les bactéries, les virus ou même les prions. Il n'éliminera pas les agents pathogènes du système du patient qui aura besoin pour cela d'antibiotiques ou d'autres médicaments. Avec un traitement plus intense, presque n'importe quelle blessure pourra être guérie, sans aller toutefois jusqu'à voir ses membres repousser bien évidemment. Même des organes gravement endommagés pourront ainsi se restructurer. Les nerfs pourront se reformer, les paralysés pourront remarcher et les patients souffrant d'Alzheimer retrouver leurs esprits.

Un des défauts du composé 82 est qu'il surcharge le système immunitaire et pousse le patient à rejeter tout greffon. Les patients ayant bénéficié d'une transplantation devront ainsi subir un régime à base d'immunosuppresseurs afin d'empêcher leur corps de rejeter les organes mis en cause. L'utilisation du composé mettrait la vie de tels patients en grand danger.

En termes de jeu, ceux qui reçoivent le composé 82 peuvent soigner 3D4 points de vie par semaine de traitement. Ils peuvent également récupérer des points de caractéristique tels que FOR, CON, DEX, APP et INT, perdus de façon permanente, au rythme de 1D4 points par semaine. Cela ne permet pas de faire monter sa caractéristique au-dessus de son score d'origine. Bien entendu, le composé 82 ne fonctionne pas à moins que le sujet ne souffre terriblement. La capacité du patient à ressentir cette douleur peut être atténuée par l'utilisation de drogues ou même être entièrement annihilée en plongeant la victime dans un coma artificiel. Les personnes ayant besoin de traitements répétés risquent de développer une forme de dépendance aux antidouleurs. Le composé 82 ne peut rien faire pour diminuer les symptômes dus au manque ; il ne peut que réparer les dégâts physiques et surcharger le système immunitaire. Il ne traite en aucun cas les causes du problème.

Par exemple, si un sujet est exposé à un empoisonnement au plutonium et a des particules radioactives dans son système, le composé 82 réparera les dégâts mais ne permettra pas d'évacuer la substance toxique. Si le plutonium reste dans le corps du sujet, celui-ci commencera à nouveau à mourir après que le composé aura fini de réparer les dégâts causés par les radiations. De la même façon, une blessure infligée par une balle guérira et l'infection se verra éliminée, mais le sujet finira par souffrir d'un empoisonnement au plomb ou à un autre métal lourd si le projectile n'est pas retiré et commence à se dissoudre dans le corps.

Le composé 82 ne peut pas non plus réparer une condition génétique. Si le patient souffre par exemple de la Maladie de Wilson (entraînant une absorption trop importance de cuivre et menant à une défaillance des reins), le composé réparera les dégâts subis par les reins mais ne nettoiera pas le corps du cuivre ainsi accumulé. De plus, le patient continuera de souffrir de la Maladie de Wilson et aura donc besoin du traitement pour le restant de ses jours.



barbelé concertina. CRAM fait encore profil bas dans l'espoir d'éviter l'attention de groupes comme l'Association pour un traitement éthique des animaux ou le Front de libération des animaux. Bien que PharMethuselah ait davantage de latitudes pour conduire ses expériences hors des frontières américaines, il n'est pas inconcevable que certains défenseurs fanatiques des animaux puissent s'associer avec des Malaisiens antiglobalisation et qu'ils montent une manifestation ou se lancent dans quelques actes de vandalisme afin de faire les gros titres. Or faire les gros titres est justement quelque chose que la société souhaiterait éviter.

L'autre complexe, « la Ferme », est temporaire. Depuis 2001, PharMethuselah a déjà construit et détruit deux Fermes semblables : l'une dans le Liberia de Charles Taylor, l'autre dans la république haïtienne de Jean-Bertrand Aristide. La société a choisi ces pays pour leurs gouvernements, de tristes kleptocraties dont les responsables sont disposés à détourner le regard pour peu que le prix soit convenable. De tels régimes, cependant, sont notoirement instables. Lorsque la situation politique a dégénéré en une rébellion ouverte et une guerre civile, PharMethuselah a entièrement brûlé ses anciennes installations, fait évacuer le personnel et tout reconstruit ailleurs.

La Ferme actuelle est située à l'extrême nord-est de la République démocratique du Congo, dans le district de la Tshopo. L'endroit est entouré par des kilomètres de jungle épaisse et est seulement relié au reste du monde par un terrain d'aviation. C'est là qu'une équipe triée sur le volet s'occupe d'une population captive faite d'hôtes humains prisonniers, anesthésiés et lobotomisés, entassés comme des bêtes. L'élixir des Vers est tiré de ces épaves à demi-humaines. Vu de l'extérieur, le complexe ressemble surtout à un ensemble clôturé de bâtisses en bois munies de toits en tôle ondulée et rouillée. La moisson des excréments de Vers avant leur absorption met les hôtes dans un tel état qu'ils sont incapables de soigner leurs blessures. Ils continuent donc de vieillir et leurs corps subissent une pression terrible, ayant été transformés en véritable système organique d'alimentation pour symbiotes. Lobotomisés, ils ne vivent que rarement plus de quelques mois. Pendant ce temps, les excréments des Vers sont raffinés par le CRAM à Kuala Lumpur puis envoyés aux mécènes riches mais mourants de PharMethuselah sous le nom « composé 82 ».

Parce qu'ils reçoivent des traitements répétés à base de composé 82, les maladies et les conditions de ces clients sont déjouées pendant quelques semaines. Ils ne sont pas pour autant des hôtes, et ne bénéficient donc pas d'un arrêt de leur vieillissement. Le composé 82 se contente essentiellement de soigner leurs blessures. Pendant ce temps, les prisonniers de la Ferme sont tout simplement « traits » jusqu'à ce qu'ils meurent. Ces malheureux sont trouvés, surveillés et choisis par l'intermédiaire d'un organisme de charité à but non lucratif appelé « Nouveau Départ ». Cette société a été lancée par PharMethuselah en tant que programme subventionné censé traiter la dépendance à l'héroïne dans le Tiers-monde. Elle opère en Asie, en Amérique du Sud et en Afrique. Quand des personnes souffrant de dépendance viennent lui demander de l'aide, ils doivent passer par tout un processus de contrôles minutieux, soi-disant afin de déterminer le degré et la durée de l'addiction ainsi que les besoins financiers liés à la cure ; les liens familiaux sont également examinés, des questions étant posées à propos des proches pouvant aider le malade à s'en sortir. Ceux qui travaillent à Nouveau Départ n'ont aucune idée du véritable usage qui est fait de ces questionnaires. Les réponses servent en fait à savoir quels malheureux n'attireront pas l'attention en s'évanouissant dans la nature. La méthode est efficace : tout le monde s'attend

à voir des drogués disparaître, surtout ceux travaillant à Nouveau Départ.

Les données collectées sont ensuite analysées par un ordinateur et réduites à une courte liste de « candidats » potentiels. En se servant des informations fournies par les malheureux, les opérateurs de PharMethuselah contactent ensuite des criminels locaux, généralement des experts en kidnapping ou en trafic d'êtres humains, et organisent la disparition de l'élu. Celui-ci est ensuite transporté par voie aérienne jusqu'à la Ferme, où il est lobotomisé et relié aux appareils atroces qui le maintiennent attaché, l'anesthésient, le nourrissent et le surveillent tout au long d'une vie aussi courte qu'atroce. Ces hôtes ne quittent jamais la Ferme, excepté par la cheminée du crématorium.

Le personnel de la Ferme a été soigneusement sélectionné pour son avarice et son manque total d'empathie. En mettant en place dans cette maison des horreurs le genre d'hommes capables de supporter jour après jour de tels cauchemars, PharMethuselah a créé une situation où d'autres atrocités peuvent être perpétrées. Les femmes droguées qui plaisent aux membres du personnel ne finissent pas en tant qu'hôtes mais sont violées et assassinées en fonction des appétits de leurs bourreaux. La plupart sont tout de même lobotomisées, mais il arrive qu'un responsable leur épargne ce sort, préférant une victime plus impliquée. C'est là une faille grave dans la sécurité du complexe, un problème qui pourrait entraîner une fuite. Bien évidemment, survivre à un trek à travers la jungle est pour le moins impossible. Les agents de PharMethuselah ont passé un arrangement spécial avec le commandant d'une milice hutu locale qui protège la Ferme et ramène les fuyards. Même si un prisonnier parvenait à échapper à la jungle et aux assassins paramilitaires, les autorités ne prendraient sans doute pas un malheureux drogué au sérieux.

Fin de partie et coups fourrés

Il existe plusieurs moyens d'impliquer Delta Green dans les affaires des Disciples du Ver ainsi que de PharMethuselah. La conspiration connaît l'existence du culte et reste sur le qui-vive. Tous signes d'activités occultes liées au trafic de drogue entraîneront plus qu'un simple coup d'œil de la part des Agents et autres Sympathisants. Une de ces pistes finira bien par remettre Delta Green sur la piste des Disciples. Bien évidemment, opérer au Mexique risque de se révéler extrêmement difficile. Les Agents peuvent bien appartenir au gouvernement des États-Unis : au sud de la frontière, ce ne sont plus que des civils. À moins que des arrangements diplomatiques spéciaux n'aient été conclus, ils ne recevront aucune aide de la part des responsables mexicains. Le statut illégal de la conspiration risque de rendre impossibles ce genre de liens avec les forces de l'ordre locales, à moins que les Agents ne parviennent à infiltrer une opération internationale légitime.

Il existe également plusieurs conflits potentiels entre les Disciples du Ver et PharMethuselah. Les premiers se montreront furieux et jaloux en apprenant que quelqu'un d'autre tente de déchiffrer le puzzle proposé par les propriétés anagathiques des Vers. Au départ, les sorciers rejetteront l'idée qu'une poignée de scientifiques modernes puisse avancer alors que le succès les a fuis pendant des siècles. Lorsqu'ils découvriront à quel point les recherches ont progressé, ils feront de leur mieux pour détruire le laboratoire et voler ou supprimer les données qu'il contient.

Lorsque PharMethuselah aura été attaquée, la société fera de son mieux pour traquer les responsables afin de leur reprendre les données volées et empêcher d'autres assauts à l'encontre de son matériel et de son personnel. Elle pourrait ainsi embaucher des agences de sécurité privées pour faire ce travail, mais celles-ci pourraient par la suite évoquer des développements d'ordre surnaturel dans l'affaire. Étant donné que le président de PharMethuselah, le docteur Adam Barrowman, est un ancien Sympathisant de Delta Green, il pourrait avoir alors l'idée de demander de l'aide à ses anciens camarades. Après avoir été hors du coup pendant près de vingt ans, il n'a aucune idée des changements ayant pris place au sein de la conspiration. Il ne sait rien de la nouvelle structure : il croit pouvoir manipuler les vieux amis d'autrefois, peut-être même acheter leurs services grâce aux immenses ressources de sa société. Il ne réalise pas combien de vieux copains ont disparu, et à quel point les nouveaux ont trop peur pour se laisser corrompre ou manipuler. De plus, certains vieux amis pourraient se souvenir de l'opération sur laquelle travaillait le docteur Barrowman, surtout s'ils ont accès aux dossiers que les Agents Adam et Alphonse ont mis en place.

Si une équipe de Delta Green est envoyée pour enquêter sur l'attaque et le vol de données, la relation se révélera des plus inconfortables. La conspiration cherchera à fouiller davantage dans les affaires de PharMethuselah, pendant que la société tentera de conserver la coopération de ses alliés tout en dissimulant l'existence de la Ferme. Même si l'équipe de Delta Green ne parvenait pas à découvrir les crimes de son associé, il est probable que la Cellule A leur ordonnerait d'éliminer tous les spécimens de symbiotes, de détruire toutes les données sur les recherches et de tuer tous les membres de PharMethuselah ayant tenté d'isoler l'anagathique. Cela mettra les Agents devant un choix terrible, l'entreprise ayant littéralement trouvé un remède contre le cancer et étant sur le point de découvrir une véritable fontaine de jouvence. De nombreux Agents risquent d'avoir des proches pouvant tirer bénéfice de telles recherches : voudront-ils réellement y mettre un terme à grands renforts de rafales ?

Personnages importants

Ibrahim ibn Ali

Né il y a plus d'un millier d'années, Ibrahim ibn Ali est un homme perdu dans le temps. Les siècles passant, il a découvert que son existence allait être limitée par sa capacité à se souvenir. Le premier siècle fut agréable, mais des douzaines de décennies ne sont désormais plus que des silhouettes noyées dans les vapeurs d'opium. C'est pour cela qu'il transpose de façon obsessive son existence, ainsi que ses expériences avec les Vers. Sa chronique remplit des pièces entières, littéralement. Un acte bien futile cependant : les informations sont tout simplement trop nombreuses pour pouvoir être réellement référencées, et il ne dispose que rarement du temps nécessaire pour le faire entre ses travaux, la lecture de ses chroniques et son besoin constant de se nourrir. D'autres Disciples du Ver se sont vus assigner la tâche de fouiller dans ses journaux pour y trouver des indices menant vers d'autres expériences.

Ibrahim vit comme il a vécu pendant des siècles, isolé au centre de son culte, étudiant, expérimentant, se documentant : chassant depuis toujours sa Pierre Philosophale. Il a à peine conscience du temps qui passe hors de ses quartiers dans l'Hacienda. Il ne prend que quelques rares notes sur les changements technologiques, politiques ou simplement humains. Après un millier d'années, tout finit par se confondre. Afin de ne pas devoir faire face au changement, Ibrahim garde son environnement aussi figé que possible. L'intérieur de l'Hacienda ne ressemble guère au palais d'un seigneur mexicain, plutôt à un palace sultanesque sorti tout droit des Mille et une Nuits. Il parle un nombre prodigieux de langues mais écrit ses journaux en arabe ancien.

Même la passion d'Ibrahim a fini par s'émousser avec les siècles. Il n'est guère plus capable d'éprouver des émotions fortes et sa quête monomaniaque des secrets de l'immortalité est exécutée sans grand enthousiasme. Ce manque d'affects dissimule cependant une intelligence redoutable. Quand il s'agit de se débarrasser de ses ennemis, il ne se tourne pas vers des tortures atroces ou des punitions symboliques. Il tue sans émotion, en se contenant ensuite de nettoyer les morceaux sur ses vêtements ; il est en fait peu probable qu'il aille jusqu'à un acte aussi « enthousiaste », les problèmes d'hygiène personnelle n'ayant plus le moindre sens pour lui.

Ibrahim connaît de nombreux sortilèges liés aux Grands Anciens et aux Dieux Extérieurs, mais il ne considère aucune de ces entités comme sacrée. La seule chose qu'il vénère est son existence ininterrompue. Il lui est arrivé de traiter avec certaines de ces créatures par le passé afin de gagner de la connaissance, des sortilèges ou du pouvoir, mais l'expérience lui a appris qu'au fond ces êtres cherchaient toujours à faire de ceux qui les contactaient leurs esclaves. Cela ne l'a pas empêché depuis son arrivée au Mexique de se montrer obéissant envers Yig, dans l'espoir de mieux utiliser la magie du Peuple Serpent.

Sortilèges connus d'Ibrahim

Accélération, Apaiser le Ver, Appeler/Congédier Cyaegha, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Nyogtha, Commander à un Serpent, Concocter le Poison Carotidien, Concocter le Sérum de Domination, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Divinité / Yig, Contacter une Divinité / Zoth-Ommog, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Contacter un Yugg, Créer la Drogue Liao, Créer l'Élixir de Vie, Créer le Talisman du Plan Supérieur, Croc de Yig, Domination, Envoyer un Serpent Sacré de Yig, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Hibernation, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Lame de Fond, LŒil de Lumière et de Ténèbres, Malédiction de la Pierre, Monter au Plan Supérieur, Paraître Humain, Regard Empoisonné, Ressemblance, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trouver un Portail, Trouver le Peuple Serpent, Voir un Portail

Objets magiques

Talisman du Plan Supérieur (voir encadré suivant)

Perte de SAN

Si l'on découvre qu'Ibrahim est l'hôte d'un horrible Ver monstrueux, 0/1D6 points. Si l'on découvre sa capacité à résister aux traumatismes et à se soigner à une vitesse incroyable, 0/1D2 points supplémentaires.

Description physique

Ibrahim ibn Ali mesure environ 1,67 m et pèse à peine 48 kg. En l'an 900 il aurait eu une taille moyenne mais aujourd'hui il est plutôt petit et frêle. En fait, il est si décharné qu'il paraît aux portes de la mort. À cause de sa très longue relation avec l'opium, son hygiène personnelle laisse à désirer. Il peut laisser passer plusieurs mois entre deux bains, deux coupes de cheveux, deux taillages de barbe ou deux coupages d'ongles. Fort heureusement, son statut d'hôte de symbiote lui permet de ne pas souffrir des maladies qu'une telle

Ibrahim ibn Ali

1050 ans (34 en apparence)
Fondateur et meneur des Disciples du Ver
Origine ethnique : Arabe

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	27	Connaissance	99 %
INT	19	Intuition	99 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	00

Compétences

Agriculture	
Culture d'opium	57 %
Alchimie	98 %
Baratin	48 %
Culture artistique	
Poésie	49 %
Écouter	34 %
Médecine	42 %
Mythe de Cthulhu	64 %
Négociation	79 %
Orientation dans le Plan supérieur	99 %
Persuasion	72 %
Psychologie	31 %
Sciences de la vie	
Pharmacologie	71 %
Sciences formelles :	
Chimie	57 %
Mathématiques	56 %
Sciences occultes	95 %
Trouver Objet Caché	29 %

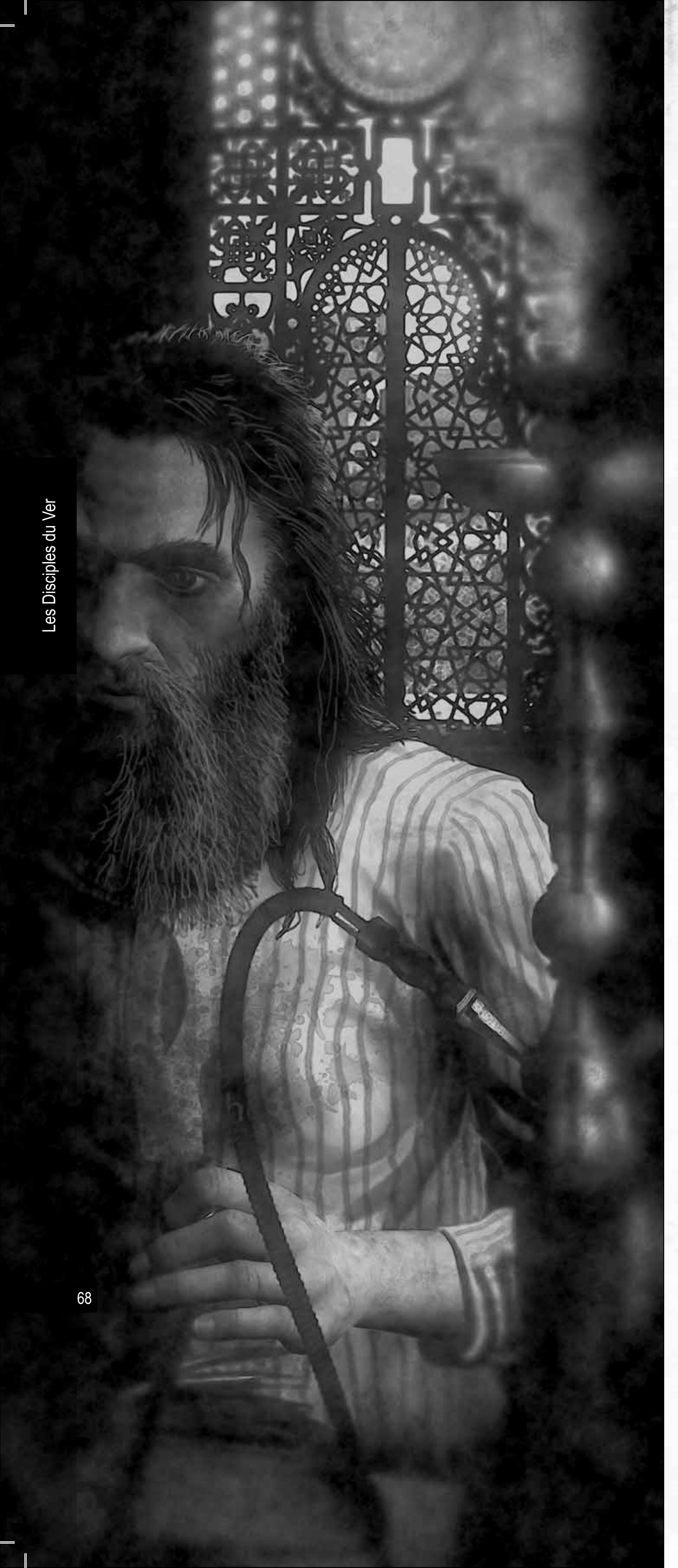
Langues

Arabe ancien	99 %
Aklo	69%
Anglais	47 %
Chinois mandarin	99 %
Espagnol	30 %
Français	40 %
Grec ancien	99 %
Latin	99 %
Malais	72 %
Mongol	75 %
Naacal muvien	61 %
Pachtoune	99 %
Vietnamien	80 %

Combat

• Cimeterre	45 %
Dégâts 1D8	

Protection : aucune, mais Ibrahim est immunisé aux règles concernant l'état de santé, les blessures et l'inconscience. Son corps régénère également 1D6 points de vie par round, et continue de le faire aussi longtemps que le symbiote est en vie. Si Ibrahim prend plus de 10 points de dégâts suite à une unique attaque à la tête, il meurt. En cas de coup à l'abdomen, il y a 30 % de chances que son Ver soit touché et encaisse lui aussi les dégâts. S'il est tué, son hôte cesse de régénérer les dégâts, Ibrahim est à nouveau soumis aux règles d'état de santé et peut être tué normalement



négligence devrait normalement entraîner. Quand sa barbe devient trop collée par la nourriture ou ses cheveux trop emmêlés, il se contente de les couper. Les gardiens devraient déduire jusqu'à 6 points de son APP quand il ne s'est pas baigné pendant longtemps. Ayant perdu ses dents, Ibrahim possède une grande collection de dentiers antiques, pour la plupart sculptés dans de l'ivoire, qui le font paraître bien plus vieux que ce que son apparence ne lesuggère.

Les livres du Mythe en possession des Disciples du Ver

Les Chroniques d'Ibrahim

En arabe ancien, écrit par Ibrahim ibn Ali. *Les Chroniques* sont en fait un journal commençant aux alentours de l'année 1400 et ayant continué jusqu'à aujourd'hui grâce aux efforts d'un sorcier ostensiblement immortel. Commencées à l'origine pour coucher sur papier les expériences servant à isoler les propriétés guérisseuses des Vers, *Les Chroniques* sont devenues au fil des siècles un véritable journal ainsi qu'un grimoire de sortilèges. Elles comprennent également des notes sur les travaux des autres Disciples. *Les Chroniques* pèsent littéralement des tonnes et occupent près d'une aile tout entière dans l'Hacienda. Comme décrit auparavant, les archives ont d'abord commencé sous forme de parchemin puis, la technologie progressant, de livres manuscrits. Ces documents ont par deux fois été partiellement endommagés par un incendie, des siècles de travail se voyant balayés en un instant. Les documents les plus anciens encore en état ont été retranscrits des parchemins vers les livres puis organisés chronologiquement, Ibrahim et les autres Disciples tentant de remplir les blancs laissés par les ouvrages perdus. Un index gigantesque des *Chroniques* existe : il est organisé par sujets afin que les Disciples puissent consulter ce qui ressemble désormais à une véritable bibliothèque.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Années (pas d'étude rapide possible)
Mythe : 17
SAN : 1
Sortilèges : Accélération, Apaiser le Ver, Appeler/Congédier Cyaegha, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Nyogtha, Commander à un Serpent, Concocter le Poison Carotidien, Concocter le Sérum de Domination, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Divinité / Yig, Contacter une Divinité / Zoth-Ommog, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Contacter un Yugg, Créer la Drogue Liao, Créer l'Élixir de Vie, Créer le Talisman du Plan Supérieur, Croc de Yig, Domination, Envoyer un Serpent Sacré de Yig, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Hibernation, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un

Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Lame de Fond, L'Œil de Lumière et de Ténèbres, Malédiction de la Pierre, Monter au Plan Supérieur, Paraître Humain, Regard Empoisonné, Ressemblance, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trouver un Portail, Trouver le Peuple Serpent, Voir un Portail
Permet de cocher les compétences Aklo, Alchimie, Arabe, Nacaal muvien, Orientation dans le Plan supérieur, Sciences formelles (astronomie, mathématiques), Sciences de la vie (botanique, pharmacologie et zoologie), Tsath-Yo hyperboréen

Kitab Al-Azif (fragments)

En arabe ancien, écrit par Abdul Al-Hazred en 730 après J.-C. Il s'agit là d'une copie originale du légendaire *Necronomicon*. Les Disciples en ont fait l'acquisition en Syrie vers les années 1000, mais les parchemins ont été gravement endommagés par le feu dans leur citadelle afghane en 1523. La plupart des sortilèges ont été perdus, mais ils ont pu être transcrits dans Les Chroniques d'Ibrahim, lesquelles furent également endommagées par le même incendie. Ce qu'il en reste est incomplet, et demande un travail acharné pour pouvoir être étudié ou feuilleté en raison des feuillets manquants et de l'état des documents restants.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Nyogtha, Contacter un Habitant des Sables, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth

Sept Livres Cryptiques de Hsan (incomplet)

En chinois classique. Les Disciples ont fait l'acquisition de ce texte durant leur séjour à Singapour.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Créer la Drogue Liao, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Goule, Contacter un Chien de Tindalos, Invoquer/Contrôler un Byakhee, L'Œil de Lumière et de Ténèbres

Texte de R'lyeh

En chinois classique. Les Disciples ont fait l'acquisition de ce texte durant leur séjour à Singapour.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Mois
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre, Lame de Fond

Testament du Sorcier Ssssustchzaal

En Aklo sur plaques d'or triangulaires, écrit il y a 20 000 ans environ, durant les derniers jours du deuxième empire du Peuple Serpent. Les plaques avaient été enterrées avec un sorcier du Peuple Serpent qui voulait tenter d'hiberner jusqu'à la fin de la guerre entre les humains et ses pairs, mais sa tombe d'hibernation connut une défaillance et il mourut. Des siècles plus tard, sa sépulture fut découverte dans le désert occidental de la Chine mais personne ne réussit à l'ouvrir, l'endroit étant protégé par des douzaines de pièges biologiques et chimiques afin de tenir les humains à l'écart du lieu de repos du sorcier. Finalement, un alchimiste chinois du nom de Siu-hou Tsui ouvrit la tombe et récupéra les plaques d'or. Ces dernières sont en fait un grimoire des plus complets sur la magie du Peuple Serpent. Les Disciples s'en sont portés acquéreurs car elles étaient censées contenir le secret de la vie éternelle, ce qui était vrai, mais uniquement pour les reptiles.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Accélération, Commander à un Serpent, Concocter le Poison Carotidien, Concocter le Sérum de Domination, Contacter une Divinité / Yig, Créer l'Élixir de Vie, Croc de Yig, Envoyer un Serpent Sacré de Yig, Hibernation, Paraître Humain, Regard Empoisonné, Ressemblance, Trouver le Peuple Serpent
Permet de cocher les compétences Alchimie, Sciences formelles (astronomie, mathématiques) et Sciences de la vie (botanique, pharmacologie et zoologie)

Tablettes de l'Ancienne Mu

En hiéroglyphes Nacaal muviens gravés sur des tablettes de jade noir par divers auteurs, vieilles d'à peu près 180 000 ans. Il existe des douzaines et des douzaines de ces tablettes, collectées à travers toute l'Asie du Sud-Est et le Pacifique. Il serait exagéré de dire qu'aucune d'entre elles ne provient du même ouvrage, mais c'est pratiquement vrai. Les plaques contiennent des fragments de rituels et de sortilèges utilisés par les prêtres des différents cultes du continent perdu de Mu. En recoupant les informations provenant de plusieurs tablettes, des sortilèges peuvent être appris.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Mois
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Zoth-Ommog, Contacter un Yugg

Nouveaux sortilèges

Paraître Humain

C'est là un sortilège du Peuple Serpent mais il peut aussi être connu d'autres races. Il permet à une créature anthropomorphe de la taille d'un homme ou plus petite de passer

Nouvelle compétence : Orientation dans le Plan Supérieur (00 % ou autant que Mythe de Cthulhu)

Le Plan supérieur auquel accèdent les Disciples du Ver est un royaume fait de créatures existant sur plus de trois dimensions. Cela signifie que les sens humains ne sont pas capables de comprendre entièrement leur environnement. Il faut une longue expérience de cet endroit et beaucoup de talent pour arriver à voyager en toute sécurité et ne pas être victime des formes de vie hostiles ou des autres dangers qu'il contient. Nous laissons à l'imagination sadique des gardiens le soin de déterminer quels pourraient être ces autres dangers ; il y a de quoi trembler à l'idée de ce qui pourrait arriver dans un environnement où le haut est parfois l'équivalent du bas et où les objets semblant à portée de main sont en fait à des kilomètres de là. Un test réussi signifie que le voyageur n'a pas besoin de s'arrêter et de se repérer en « regardant en bas » vers notre dimension. Il peut se déplacer aussi directement et rapidement que possible vers le portail de sortie ou le lieu du Plan supérieur vers lequel il souhaite se rendre. Bien qu'il soit possible de s'orienter en vérifiant à maintes reprises la position du Plan supérieur par rapport à celle de notre dimension, il est préférable de passer le moins de temps possible là-bas.

Nouvel objet du Mythe : le Talisman du Plan Supérieur

Un Talisman du Plan Supérieur cache son porteur à la vue des autochtones du plan en question. Les Disciples portent un petit disque de cuivre au bout d'une lanière en cuir passée autour de leur cou. Le disque porte des glyphes en Naacal muvien, lesquels entourent une représentation stylisée d'un ver ondulant. Cette image ressemble également à celle d'une flamme stylisée ou peut-être de la lame d'un kris (une sorte de dague malaise). D'autres talismans s'apparentent à des plaques de cuivre que l'on attache aux côtés des véhicules devant entrer dans le Plan supérieur. La forme du disque et des symboles qui y sont inscrits est essentielle au sortilège et ne peut être changée.

pour un humain. Cette magie ne fonctionne que sur le sorcier lui-même et ne peut être lancée sur d'autres cibles. Le sortilège coûte 5 points de magie et génère une APP dotée d'un score de 3D6 (chaque point de magie supplémentaire permet d'ajouter 1D3 à ce score). Le temps de lancement équivaut à un nombre de rounds égal aux points de magie dépensés, tandis que l'illusion dure un nombre d'heures égal au POU du sorcier. Chaque lancement coûte également 1 point de Santé mentale.
Chaque sorcier possède une apparence humaine unique, dotée du même sexe que lui (si une telle notion est applicable), et qu'il prend chaque fois que le sortilège est lancé. Toute variation d'APP (obtenue par différentes dépenses de points de magie) se voit reflétée par une beauté et un âge différents : plus l'Apparence d'une forme augmente, plus celle-ci paraît jeune et attirante. Il est ainsi possible de paraître jeune et beau un jour, vieux et laid un autre, tout en gardant la même « enveloppe ».
Le sortilège a aussi ses défauts. Chaque fois qu'il est utilisé, le Gardien lance 1D100 : si le résultat des dés est plus élevé que les points de magie restant du sorcier multipliés par 5, l'illusion possède un léger défaut révélateur : un Mi-Go pourrait avoir une voix bourdonnante, un Serpent pourrait zozoter, un Profond avoir quelque chose de la marque d'Innsmouth, etc. De plus, un sorcier blessé doit réussir un test sous ses points de magie actuels multipliés par 5, ou voir l'illusion se dissiper et sa véritable forme être révélée (les témoins présents devront bien sûr faire un test de Santé mentale en voyant la créature). Paraître Humain ne peut pas être utilisé pour faire passer un véritable humain pour quelqu'un d'autre : il n'est utilisable que sur des non-humains. La plupart des créatures évitent de générer une APP trop grande (20 ou plus), une telle beauté étant par trop inhumaine, et pouvant même finir par provoquer des pertes de Santé mentale si le gardien le décide.

Monter au Plan Supérieur

Ce sortilège ouvre un portail dans notre dimension menant au Plan supérieur tel que décrit dans l'encart de la page 55. Ce portail peut être inscrit sur n'importe quelle surface plane à travers laquelle le sorcier souhaiterait passer. Il faut plusieurs minutes pour le tracer mais l'ouvrir ne prend que 1 round et 6 points de magie, ce qui le fait apparaître entre les symboles apposés sur la surface. Le portail reste ouvert aussi longtemps que le sorcier le désire. Il peut être fermé en 1 round de combat pour 6 points de magie supplémentaires. La plupart sont fermés juste après le passage, pour éviter que les formes de vie hostiles de l'autre dimension passent dans notre monde. Une fois dans le Plan supérieur, le sorcier peut à tout moment jeter un œil dans notre plan en obtenant une réussite spéciale lors d'un test de Volonté, ce afin de déterminer s'il souhaite réintégrer notre plan en ce point de l'espace. Un autre portail doit être alors créé pour pouvoir retourner dans notre dimension. Nul besoin de dessiner ici : dans le Plan supérieur, le portail de sortie peut être inscrit dans l'éther lui-même. Bien que cette formule soit moins coûteuse que celle qui demande de dépenser des points de POU, elle ne peut ouvrir que des portails menant au Plan supérieur ou en partant.
Les Disciples s'arrangent généralement pour que les voyageurs ne soient pas ceux qui ouvrent et ferment les portails. Par exemple, on trouve généralement un sorcier ouvrant le portail de départ avant de laisser les arpenteurs entrer dans le Plan supérieur avec tous leurs Talismans, puis le refermant. Un autre sorcier se trouve au lieu d'arrivée et ouvre le portail à l'heure prévue. Cela réduit le temps passé dans le Plan supérieur et les chances de voir des invités non-désirés passer dans notre monde.

Concocter le Poison Carotidien

Il s'agit moins d'un sortilège que d'une formule alchimique permettant la création du Poison Carotidien tel qu'il fut développé par le Peuple Serpent. L'ingrédient principal de cette substance est en fait le poison du Peuple Serpent lui-même. Un sorcier de cette race collecte généralement son propre venin puis le distille sous une forme beaucoup plus concentrée. Sa création ne coûte aucun point de SAN ou de magie, mais demande du venin du Peuple Serpent et des ingrédients extrêmement chers (dans les 10 000 dollars en 2010). Des tests réussis de Sciences formelles (chimie) et de Sciences de la vie (pharmacologie) sont nécessaires pour produire une douzaine de doses de Poison.

Concocter le Sérum de Domination

Il s'agit moins d'un sortilège que d'une formule alchimique permettant la création du Sérum de Domination tel qu'il fut développé par le Peuple Serpent. L'ingrédient principal de cette substance est en fait la peau du Peuple Serpent lui-même. Cela ne veut pas dire qu'il faut prélever une livre de chair de ces monstres, juste une partie de l'enveloppe extérieure qu'ils perdent régulièrement (pendant la mue par exemple). Sa création ne coûte aucun point de SAN ou de magie, mais demande la peau d'un membre du Peuple Serpent et d'autres ingrédients extrêmement chers. Des tests réussis de Sciences formelles (chimie) et de Sciences de la vie (pharmacologie) sont nécessaires pour produire une douzaine de doses de Sérum. Le sortilège n'aura pratiquement aucune utilité pour d'autres espèces car le Sérum utilise des phéromones et force une cible à aider ceux ayant l'odeur du Peuple Serpent.

Créer l'Élixir de Vie

Il s'agit moins d'un sortilège que d'une formule alchimique permettant la création de l'Élixir de Vie tel qu'il fut développé par le Peuple Serpent. La substance a exactement l'effet suggéré par le titre : chaque dose permet d'arrêter le processus de vieillissement pendant un mois. Sa création ne coûte aucun point de SAN ou de magie, mais demande des ingrédients extrêmement rares. La plupart sont en fait des plantes ou des insectes du temps du premier empire du Peuple Serpent, situé juste avant l'arrivée des dinosaures. Les seuls spécimens existant encore sont entretenus avec soin dans des fermes et des serres spéciales par des sorciers serpents. Des tests réussis de Sciences formelles (chimie) et de Sciences de la vie (pharmacologie) sont nécessaires pour produire une douzaine de doses d'Elixir de Vie. La potion n'a aucun effet sur quelqu'un n'appartenant pas au Peuple Serpent car elle a été spécialement conçue pour leur biologie reptilienne. Un humain avalant l'Élixir doit affronter un poison de VIR 18 ; un échec au test de résistance entraîne une mort violente et douloureuse.

Créer la Drogue Liao

Il s'agit moins d'un sortilège que d'une formule alchimique permettant la création de la Drogue Liao. Les composants sont rares et ne peuvent être trouvés que dans les montagnes de la Chine du Sud-Ouest, près des frontières de l'Inde et de la Birmanie modernes. Sa création ne coûte aucun point de SAN ou de magie, mais des tests réussis de Sciences formelles (chimie) et de Sciences de la vie (pharmacologie) sont nécessaires pour produire une douzaine de doses. Ceux qui utilisent cette substance perdent 4/1D20 points de Santé mentale, peuvent gagner des coches dans les compétences Sciences humaines (histoire) et Sciences occultes ainsi que 1D4 points en Mythe de Cthulhu tandis que leur esprit voyage à travers le temps.

Commander à un Serpent

Le sorcier peut hypnotiser n'importe quel serpent et le forcer à accomplir des actes sans pour autant lui permettre de dépasser ses capacités (il peut par exemple ramper et mordre). Pour accomplir ce sortilège, il est nécessaire d'être à portée de vue de la cible. Le sorcier doit vaincre le POU du serpent avec le sien propre sur la Table de résistance. Lancer le sortilège coûte 1 point de SAN et un nombre de points de magie égal à la TAI de la cible. Une fois le serpent charmé, celui-ci obéit aux ordres donnés mentalement par le maître dès lors que celui-ci reste à portée de vue. Si les ordres ont été exécutés et qu'aucun autre ne vient les remplacer, le serpent reprend ses activités normales jusqu'à ce que de nouveaux commandements soient proférés. La durée d'obéissance en heures est égale au nombre de points de magie dépensés. Le sortilège peut être lancé plusieurs fois sur plusieurs serpents dans le but de créer un groupe uni.

Contacter une Divinité / Yig

Ce sortilège oublié invoque Yig, Père des Serpents. Il ne peut être lancé que dans une région appropriée au développement des reptiles comme les marécages désolés, les jungles ou les déserts. Un certain nombre de serpents (ou de membres du Peuple Serpent) doivent être présents et présenter un POU combiné d'au moins 100. Le sortilège nécessite le sacrifice d'un animal de TAI 10. La bête est tuée après avoir été mordue par des serpents ou les membres du Peuple Serpent eux-mêmes. Depuis l'ascension de l'homme, de nombreux membres du Peuple Serpent préfèrent utiliser des humains comme sacrifice à Yig, car ils les voient comme leurs plus dangereux ennemis.
Lancer le sortilège Contacter Yig coûte 1D10 points de SAN et 8 points de magie. Yig repart généralement après avoir accepté le sacrifice.

Contacter un Yugg

Ce sortilège coûte 4 points de magie et 1D3 points de SAN, et ne peut être lancé qu'en se tenant dans les eaux de l'océan Pacifique. Si le sorcier invoque son pouvoir près de l'île de Ponape ou sur le site où le continent de Mu a sombré, le ou les Yuggs apparaissent après une poignée d'heures. Autrement, il faudra un ou deux jours avant de pouvoir rejoindre les lieux. Ce sortilège est extrêmement rare.

Créer un Talisman du Plan Supérieur

Ce sortilège est similaire aux autres moyens permettant d'enchanter des objets car le sorcier sacrifie là aussi 1D4 points de SAN et 1 point de POU. Il ne lui est cependant pas nécessaire de pratiquer un sacrifice sanglant. Une fois enchanté, le Talisman est généralement porté sous forme de collier, rendant son porteur invisible pour les habitants du Plan Supérieur. Il peut également être utilisé sur des objets inanimés avec la même efficacité. Par exemple, les Disciples ont déjà ensorcelé des camions et de petits avions avec leurs Talismans, afin de pouvoir les faire passer facilement dans l'autre dimension. Bien entendu, le fait que les horreurs du Plan supérieur ne puissent pas vous voir ne veut pas dire que vous ne les verrez pas. Les voyageurs sont donc toujours soumis aux tests de Santé mentale provoqués par ce qu'ils voient là-bas. De plus, il est possible que des voyageurs traversant le Plan supérieur dans un engin (par exemple un petit avion) heurtent une forme de vie ou un élément de terrain. S'orienter dans cette autre dimension nécessite une compétence spécifique (voir la page 69).

Croc de Yig

Ce sortilège lance un appel à Yig le puissant, lequel doit être secondé par le sacrifice de 15 points de magie et de 1 point de POU de la part du sorcier. En retour, si Yig apprécie l'appel, le dieu accepte l'individu en tant que « Croc » pendant 1D10 siècles, lui offrant 1D3+1 nouveaux points de POU à la fin de cette période. Pour se voir accepté, le sorcier doit appartenir au Peuple Serpent ou s'être attiré les faveurs de Yig. Cela signifie généralement qu'il doit avoir répandu le culte du dieu ou lui avoir offert des sacrifices exceptionnellement plaisants.
Une fois accepté par Yig, le suppliant tombe entièrement sous la coupe du dieu. Ce dernier lui transmet parfois ses désirs par des rêves auxquels il convient d'obéir sans poser de questions. Tout refus entraîne la mort du Croc entre les anneaux des Enfants de Yig, d'immenses serpents bénis servant le dieu. D'autres fois, Yig s'empare du corps du sorcier et en fait tout ce qu'il désire. L'esprit du possédé s'embarque alors pour une aventure terrifiante et doit subir toutes les pertes de SAN auxquelles les activités du Grand Ancien le soumettent.
La façon dont le sorcier survit aux 1D10 siècles pour pouvoir collecter le POU additionnel n'intéresse pas Yig. Le dieu jaloux ne permet jamais à un Croc de monter au-dessus de 27 en POU.

Trouver (Contacter) le Peuple Serpent

Donne au sorcier la direction et la distance du plus proche représentant du Peuple Serpent. Les spécimens les plus dégénérés peuvent être ignorés tout simplement si le sorcier le décide. La portée maximale du sortilège est de 10 kilomètres. Chaque lancement coûte 3 points de magie et 1 point de SAN et le sortilège peut être réitéré aussi souvent que nécessaire. Tous les sorciers du Peuple Serpent connaissent cette incantation mais il est très, très rare que des humains la pratiquent.

Hibernation

Ralentit le métabolisme d'un être vivant doté d'un cœur et le nourrit pendant de très longues périodes. La cible tombe au sol, prise d'un profond sommeil, et se met à rêver sans plus vieillir d'une seule seconde. Pour 1 unique point de magie, le sommeil dure un an, pour 2 points dix ans, pour 3 points cent ans, etc. Entrer en hibernation stoppe la progression des maladies et même des hémorragies mais ne permet pas de guérir.
La cible conserve certaines capacités de perception ; si un danger évident se présente, un test de Volonté lui permet de se réveiller, brisant le sortilège au passage. Hibernation ne peut être lancé que sur des cibles volontaires, sorcier compris.

Accélération

Permet à la cible de gagner 3 points de Mouvement et 2 points de DEX pendant une heure pour un coût de 6 points de magie et de 1 point de SAN. La procédure nécessite des gestes de la main et une visualisation mentale, ainsi que 2 rounds d'incantations. Accélération peut être réitéré à l'envi.

Apaiser le Ver

Apaiser le Ver consiste en une combinaison de drogues et de rituels destinée à empêcher les symbiotes des Disciples à se lancer dans une reproduction asexuée. Le sortilège demande d'ingérer des herbes provenant de l'Orient lointain et d'entonner des chants complexes. Il coûte 1 point de magie mais ne nécessite la dépense d'aucun point de SAN. Le rituel empêche la reproduction du symbiote pendant un jour.

Envoyer un Serpent Sacré de Yig

Ce sortilège peut seulement être lancé dans une région qui a été consacrée à Yig par un prêtre du dieu. Les actions, description et nom de la cible, s'ils sont connus, doivent être répétés à voix haute plusieurs fois durant l'incantation. Le processus coûte au sorcier 1D4 points de SAN et 9 points de magie.
Le serpent sacré est toujours un spécimen gigantesque (de TAI maximale) du type de serpents dominant la région où se trouve la victime. Par exemple, une cible se trouvant dans l'Ouest américain se verra attaquée par un énorme serpent à sonnette. Le monstre possède toujours un grand croissant blanc sur la tête. En plus de sa taille inhabituelle, le serpent sacré présente un autre trait particulier : la puissance de son venin, dont la puissance magique peut tuer suite à une unique morsure.
L'animal se fraye un chemin jusqu'à sa victime depuis l'antre où il réside. Une fois sa cible trouvée, il frappe sans hésitation au moment correspondant à son score de DEX. La cible est touchée automatiquement à moins de réussir un test d'Athlétisme. Si le serpent sacré manque sa cible, il la poursuit et la frappe avec acharnement, demandant un test d'Athlétisme à chaque assaut. La morsure d'un tel monstre est toujours fatale.

Regard empoisonné

Ce sortilège est un autre exemple de la magie typique du Peuple Serpent. Le sorcier doit disposer d'un morceau de serpent venimeux (un croc, une crécelle, de la peau) pour focus ; pour des raisons évidentes, ceux du Peuple Serpent n'ont pas besoin d'un tel objet. Le sortilège attaque le système nerveux de la cible comme si celle-ci avait été mordue par un serpent venimeux. Le sorcier doit se trouver à moins de 30 mètres

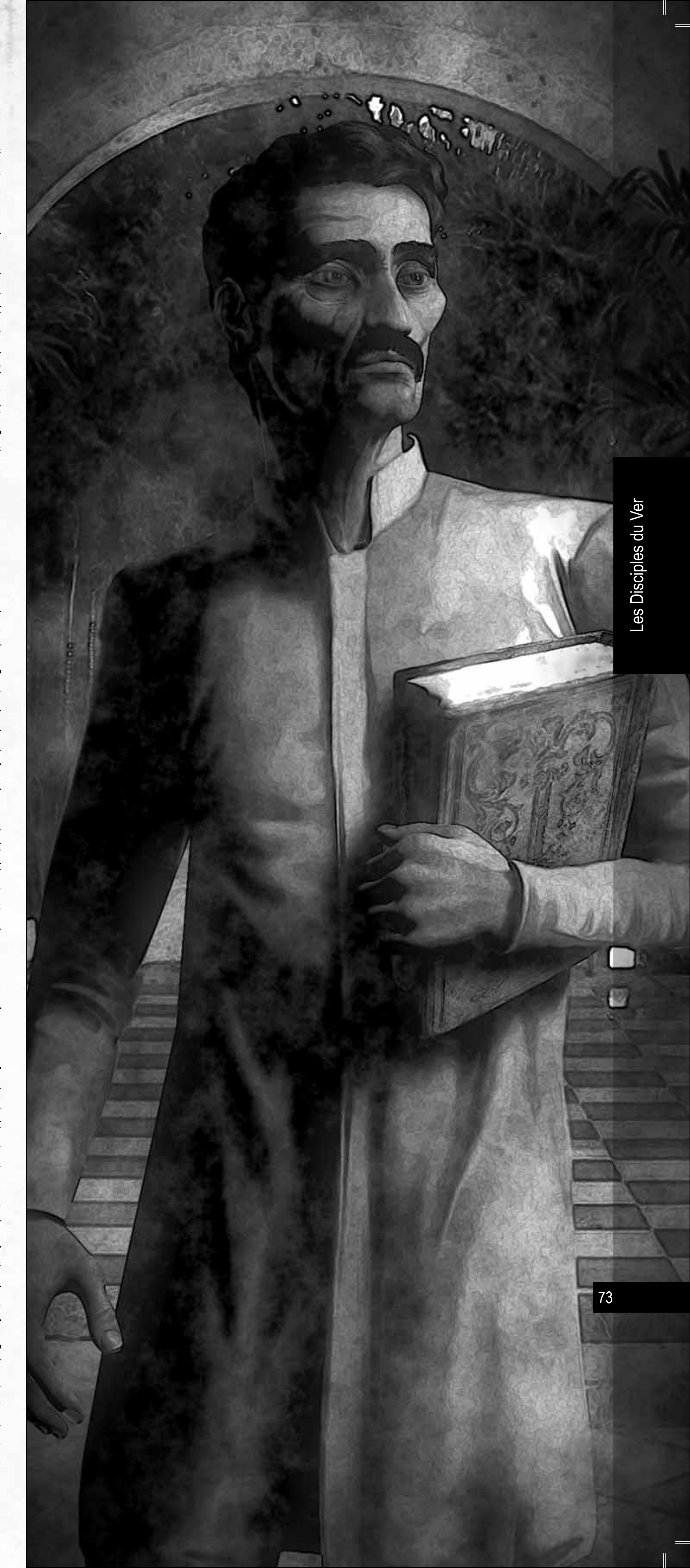
de sa victime. Le coût en points de magie varie, chaque tranche de 2 points dépensés générant un poison de VIR 3. Les pertes de Santé mentale et le temps d'incantation en round correspondent à la moitié des points de magie dépensés. Le sorcier doit alors opposer ses points de magie à ceux de la cible sur la Table de résistance ; si la cible triomphe, elle subit la Virulence du poison divisée par deux (arrondi à l'inférieur) en points de dégâts. Si elle échoue, elle subit la totalité de la Virulence en points de dégâts, au rythme de 1 point par minute ou par heure (au choix du sorcier). Aux yeux de tous, la victime présente les symptômes classiques d'une morsure de serpent venimeux : souffle court, sueurs, frissons, gonflement de la peau ou apparition de cloques, etc.

Roshan Chandra Choudhury

Mystique et alchimiste de renom de la cour de l'empereur moghol Shah Jahan le Magnifique, Roshan Chandra Choudhury était aussi en secret un membre des Thugs, des adorateurs de la déesse Kali qui pratiquaient des sacrifices humains sous la forme de strangulations rituelles. Chandra Choudhury s'était vu confier la tâche peu enviable de trouver un moyen pour ramener la troisième femme de l'empereur, Mumtaz Mahal, d'entre les morts.

Pendant que d'autres travaillaient à la construction de son mausolée (le fameux Taj Mahal), Chandra Choudhury écumait le monde à la recherche d'un moyen de lui rendre la vie. Après une décennie de recherches futiles, une histoire parvint à ses oreilles depuis par-delà les frontières de l'empire. Une cabale de sorciers afghans voués à l'étude des arts les plus sombres avait réussi à vaincre la barrière du temps. Chandra Choudhury suivit ces histoires qui finirent par le mener à la citadelle des Disciples du Ver, loin à l'ouest de Kaboul. Là, il fit la preuve de ses compétences en alchimie et en occultisme à Ibrahim ibn Ali, et travailla en tant qu'acolyte pendant deux années avant d'être finalement initié et de se voir accorder un Ver en qualité de Disciple.

Contrairement à la plupart des membres de la cabale, l'esprit de Chandra Choudhury est encore souple et capable de s'adapter. Cela est dû en partie au fait que, avant de recevoir son symbiote, il maîtrisait déjà des techniques méditatives permettant de contrôler la douleur sans avoir à se droguer jusqu'à l'inconscience. Il voyait bien que, si les Disciples étaient effectivement immortels, leurs besoins en opium obscurcissaient leur esprit. Ils voyaient trop d'heures chaque jour être gâchées par un sommeil opiacé ou par de plantureux repas destinés à empêcher leurs symbiotes de les



Roshan Chandra Choudhury

403 ans (43 en apparence)
Alchimiste indien et Disciple du Ver
Origine ethnique : Hindoustani

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	00

Compétences

Alchimie	75 %
Cartographie	65 %
Discrétion	48 %
Écouter	49 %
Hypnose	97 %
Imposture	52 %
Médecine	55 %
Métier	
Électricité	24 %
Mythe de Cthulhu	27 %
Ordinateur	20 %
Orientation dans le Plan supérieur	78 %
Premiers soins	74 %
Psychologie	54 %
Sciences de la vie :	
Biologie	39 %
Botanique	66 %
Histoire naturelle	71 %
Pharmacologie	36 %
Zoologie	29 %
Sciences formelles :	
Astronomie	25 %
Chimie	69 %
Mathématiques	60 %
Physique	24 %
Sciences humaines	
Histoire	67 %
Sciences occultes	96 %
Se cacher	53 %
Trouver Objet Caché	41 %

Langues

Allemand	31 %
Anglais	52 %
Chinois	70 %
Espagnol	30 %
Français	22 %
Hindi-ourdou	99 %
Hollandais	36 %
Malais	59 %
Perse	50 %
Portugais	20 %
Sanskrit	95 %

Combat

- Kkatar (dague/coup-de-poing indienne) 61 %
  Dégâts 1D4+3
- Rumal (garrot indien, utilisé par les Thugs) 95 %
  Dégâts 1D6 par round où l'attaquant triomphe lors d'une opposition de FOR avec la cible ; une réussite critique tue la victime instantanément, à moins que celle-ci ne réussisse une opposition entre ses points de vie actuels et les dégâts infligés

affamer. Chandra Choudhury était résolu à trouver un moyen d'échapper à ce piège, mais rien ne se présenta jusqu'à ce que les Disciples s'installent à Singapour. Dans cette colonie britannique, il put entrer en contact avec les Lumières européennes.

Chandra Choudhury consulta des physiciens et des ingénieurs de toute l'Europe et découvrit que ces « Francs » n'étaient plus les Croisés barbares qui avaient troublé la Syrie lorsque les Disciples y résidaient. Les Européens avaient progressé énormément et surpassaient désormais les érudits de l'Orient. Il devint déterminé à collecter tous les traités scientifiques et médicaux existants, de Galilée à Darwin en passant par Newton. Ce fut lui qui découvrit le marché moderne de l'héroïne et choisit le Mexique pour destination.

Suite à cette nouvelle installation, Chandra Choudhury a dirigé son regard vers le nord, vers le colosse technologique et industriel que représentent les États-Unis d'Amérique. Il a depuis pris quelques dispositions pour s'assurer de disposer d'un apport constant en informations sur le monde extérieur, allant jusqu'à faire installer la télévision par satellite ou des connexions Internet dans l'Hacienda de Sinaloa. Parmi les Disciples, il est le plus capable de découvrir que d'autres cherchent un moyen de libérer l'immortalité du pacte innommable des Vers ; il est aussi le moins susceptible de rejeter avec arrogance les travaux des autres : il sait qu'il existe des choses dans le monde extérieur pouvant leur en apprendre davantage sur les Vers. Ne prenez cependant pas son intérêt vis-à-vis du monde et de la science modernes pour autre chose qu'une volonté de puissance. Chandra Choudhury veut simplement se libérer des Vers pour pouvoir vivre et accumuler du pouvoir éternellement. Il continue également de vénérer Kali et d'entretenir ses talents d'étrangleur. Après quatre siècles d'existence, c'est sans doute le Thug le plus dangereux que le monde ait jamais connu.

Se contentant pour le moment de diriger les Disciples, caché derrière la figure droguée d'Ibrahim ibn Ali, Chandra Choudhury a converti plusieurs Disciples. Certains d'entre eux ont réussi avec peine à maîtriser ses techniques méditatives et sont plus éveillés aujourd'hui qu'ils ne l'ont été pendant des siècles. Ils prendront son parti lors de tout conflit l'opposant au reste du culte. Quant à Chandra Choudhury lui-même, il n'hésitera pas à tuer Ibrahim si cela devient nécessaire.

Protection

Aucune, mais Chandra Choudhury est immunisé aux règles concernant l'état de santé, les blessures et l'inconscience. Son corps régénère également 1D6 points de vie par round, et continue de le faire aussi longtemps que le symbiote est en vie. Si Chandra Choudhury prend plus de 10 points de dégâts suite à une unique attaque à la tête, il meurt. En cas de coup à l'abdomen, il y a 30 % de chances que son Ver soit touché et encaisse lui aussi les dégâts. S'il est tué, son hôte cesse de régénérer les dégâts, est à nouveau soumis aux règles d'état de santé et peut être tué normalement

Sortilèges

Accélération, Apaiser le Ver, Appeler/Congédier Cyaegha, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/ Congédier Nyogtha, Commander à un Serpent, Concocter le Poison Carotidien, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Chthonien, Contacter une Divinité / Cthulhu, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Contacter une Divinité / Yig, Contacter une Divinité / Zoth-Ommog, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Contacter un Yugg, Créer la Drogue Liao, Créer le Talisman du Plan Supérieur, Domination, Étreinte de Cthulhu, Flétrissement, Hibernation, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, L'Œil de Lumière et de Ténèbres, Malédiction de la Pierre, Monter au Plan Supérieur, Regard Empoisonné, Ressemblance, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trouver un Portail, Voir un Portail

Perte de SAN

Si l'on découvre que Chandra Choudhury est l'hôte d'un horrible Ver monstrueux, 0/1D6 points. Si l'on découvre sa capacité à résister aux traumatismes et à se soigner à une vitesse incroyable, 0/1D2 points supplémentaires

Description physique

Roshan Chandra Choudhury ressemble à un homme d'âge moyen d'origine indienne. Il mesure dans les 163 centimètres et pèse tout juste 40 kilogrammes : il est émacié au point de ressembler aux détenus des camps de concentration. Dans l'Hacienda il porte des robes indiennes relativement archaïques des années 1930. Quand il doit s'aventurer dans le monde extérieur, il rase sa moustache, teint ses cheveux en blanc, porte un costume occidental pour hommes d'affaires et utilise souvent un fauteuil électrique. Il n'en a pas besoin, mais cet accessoire lui permet d'éviter toutes questions sur sa santé (qui pourrait interroger directement un vieil impotent). Il a décidé de s'ouvrir à la dentisterie moderne et dispose d'un dentier complet composé des matériaux composites les plus modernes.

Le docteur Adam Barrowman

Le docteur Adam Barrowman a obtenu un double doctorat en endocrinologie et en immunologie au MIT (l'Institut technologique du Massachusetts) en 1966. Il a travaillé brièvement pour l'Unité médicale de l'armée américaine qui fut

le précurseur de l'Institut de l'US Army pour la recherche médicale sur les maladies infectieuses. C'est là qu'il a rencontré le docteur Lucas Godley qui l'a présenté à Delta Green quelques jours avant que l'organisation ne soit officiellement dissoute. Le docteur Barrowman n'a jamais participé à une opération mais il a analysé plusieurs échantillons surnaturels trouvés sur le terrain. Plus tard, le docteur Godley l'a contacté pour l'assister dans plusieurs opérations officieuses de Delta Green. Une fois encore, Barrowman n'a pas mené d'opérations en extérieur mais s'est lancé dans l'analyse de nombreux échantillons. Durant ces années « cow-boys », le docteur s'est senti terriblement frustré par la politique de terre brûlée que pratiquait Delta Green vis-à-vis des phénomènes surnaturels. Il tentait de faire pression sur les autres membres pour pouvoir rassembler assez de preuves et assurer le rétablissement de la charte officielle, même si en réalité il était plus intéressé par l'étude des phénomènes que par la mission du groupe. Il a toujours su que le premier homme à publier des travaux sur d'authentiques spécimens xéno-biologiques resterait dans l'histoire à jamais.

En 1985, le docteur Godley lui proposa d'analyser les symbiotes collectés lors d'une opération près de Seattle. Lorsqu'il comprit le potentiel de ces créatures, il se sentit obligé de garder en vie certains spécimens pour pouvoir les étudier. Il pouvait déjà imaginer les percées possibles dans le traitement des traumatismes et la guérison des organes. Plus tard, quand il comprit que ces êtres pouvaient mener tout droit vers une fontaine de jouvence, il sut que rien ne pourrait l'arrêter. Ces symbiotes représentaient une immortalité duale, aussi littérale que figurative.

Le docteur Barrowman est le genre d'hommes à comprendre qu'il existe des intérêts supérieurs. Il sait que certains sacrifices doivent être faits mais qu'au final, quand ses expériences réussiront, tous se souviendront de son nom aux côtés de ceux de Pasteur, Salk et Fleming. Il sera alors connu comme étant l'homme qui a guéri le cancer, stoppé le vieillissement et vaincu la mort. Ce n'est pas encore le cas. Le composé 82 n'est qu'un pis-aller, un demi-succès permettant de tenir le temps de perfectionner la récolte et la purification des excréments de Vers. Quand il aura obtenu un succès complet, il révélera sa découverte au monde. Tous les échecs, les sacrifices et les raccourcis du passé seront pardonnés.



Le docteur Adam Barrowman

61 ans, président fondateur de PharMethuselah, Inc.
Origine ethnique : Caucasien

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	33

Compétences

Bibliothèque	43 %
Conduite	32 %
Médecine	87 %
Ordinateur	56 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	48 %
Sciences de la vie :	
Biochimie	92 %
Biologie	77 %
Botanique	50 %
Pharmacologie	52 %
Zoologie	31 %
Sciences formelles :	
Chimie	65 %
Trouver Objet Caché	58 %

Langues

Allemand	66 %
Anglais	99 %

Combat

- Aucune attaque, à part les compétences de base

Description physique

Le docteur Barrowman mesure 175 centimètres et pèse 118 kilogrammes. Ses cheveux sont blonds sable et ses yeux particulièrement ordinaires. Son visage est rond, sérieux au point de paraître morose. Le docteur n'est pas mince, il passe trop de temps assis dans des bureaux ou des laboratoires, l'œil rivé sur des microscopes ou des données d'ordinateurs. Il travaille beaucoup trop, sans jamais exercer ses muscles, et se tient en forme à l'aide du régime à base de nicotine, de caféine et de malbouffe. Sa consommation continue de produits nocifs aurait normalement dû provoquer chez lui nombre de maladies cardio-vasculaires mais le composé 82 lui a permis de garder la « forme ».

Le « colonel » Félicien Matumba

58 ans, seigneur de guerre avec une vision pour l'Afrique
Origine ethnique : Hutu

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	29

Compétences

Athlétisme	44 %
Baratin	68 %
Conduite	33 %
Discrétion	25 %
Écouter	46 %
Négociation	85 %
Orientation	31 %
Persuasion	65 %
Premiers soins	44 %
Psychologie	37 %
Sciences occultes	30 %
Se cacher	25 %
Trouver Objet Caché	49 %

Langues

Anglais	48 %
Français	47 %
Kinyarwanda	90 %
Kirundi	90 %
Swahili	49 %

Combat
- Skorpion VZ65 42 %
  Dégâts 1D10 (le colonel utilise parfois un Skorpion dans chaque main)
- RPG-7 39 %
  Dégâts 8D6/2 m
- Machette 55 %
  Dégâts 1D8+2
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (lutte) 36 %
  Dégâts spéciaux

Séquelles psychologiques
Mégalomanie, satyriasis et abus de substances. Il est complètement immunisé aux pertes de SAN provoquées par la vue ou la pratique d'actes de violence, de torture et de viol.

Description physique
Matumba mesure 172 centimètres et pèse bien 70 kilogrammes. Il est soigneusement rasé, a des yeux marron et des cheveux noirs coupés courts qui ont blanchi au niveau des tempes. Sa puissante personnalité et son look de star de cinéma lui assurent d'être au centre des attentions. Il sourit néanmoins un peu trop, un peu à la façon d'un squelette. Il peut rire chaleureusement tout en faisant écorcher un ancien associé. Ses armes de prédilection sont un duo de pistolets-mitrailleurs Skorpion, qu'il porte en permanence sur lui, et sa machette.

Le colonel Félicien Matumba

Près d'une décennie de guerres sanglantes et ininterrompues a transformé le « colonel » Félicien Matumba, autrefois vendeur de bière prospère, en un chef et un criminel de guerre notoire. En 1993, il a rejoint le mouvement radical de la milice Impuzamugambi, qui a servi de bras armé à la Coalition pour la défense de la république et était encore plus radicalement pro-Hutus et anti-Tutsis que la tristement célèbre milice Interahamwe.

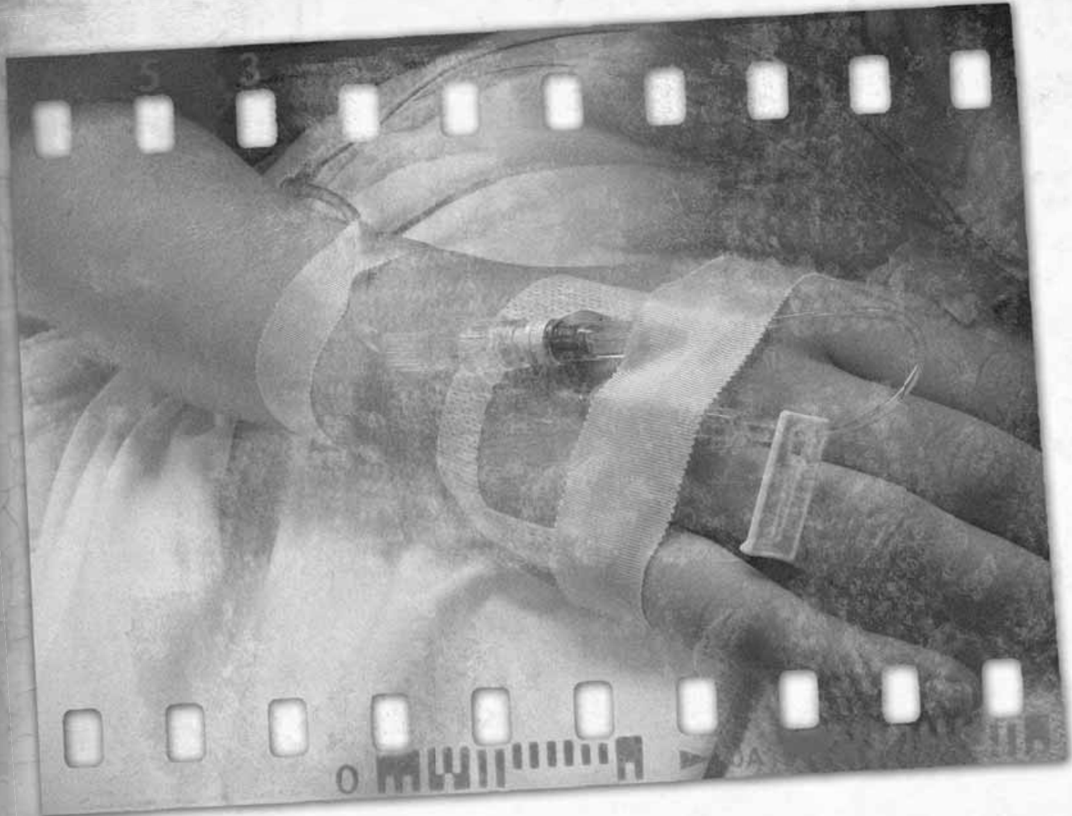
Matumba voyait au départ la politique « Pouvoir aux Hutus » comme un moyen d'éliminer ses adversaires commerciaux tutsis et de s'attirer les faveurs de la clique au pouvoir. Au cours du génocide du Rwanda en 1994, il a ainsi équipé et dirigé une bande d'assassins et été jusqu'à manier lui-même la machette lors des meurtres de familles entières. Il a rapidement gagné la réputation d'être un bourreau inspiré et plein d'imagination. Ses victimes lui offraient de larges pots-de-vin pour se voir tuées rapidement et proprement. Mais la victoire militaire du Front patriotique rwandais, dominé par les Tutsis, a poussé Matumba et ses camarades génocidaires à fuir le pays pour éviter de devoir répondre de leurs crimes abominables.

Matumba a atterri dans un des énormes camps de réfugiés hutus à l'est de la République démocratique du Congo (appelé Zaïre à l'époque). Dans ces camps les milices, les restes de l'armée rwandaise et les partis politiques pro-hutus ont organisé une forme de gouvernement en exil. Sans la puissance militaire nécessaire pour retourner au Rwanda et y reprendre le pouvoir, ils ont décidé d'écumer la frontière de leur ancien pays et de prendre leur revanche sur la population tutsie du Zaïre (la tribu des Banyamulenge). Cet acte a entraîné la Première guerre du Congo, qui n'a guère changé de choses à part le régime politique et le nom du pays. Avec le Rwanda et le Burundi qui armaient la population tutsie de la nouvelle République démocratique du Congo (RDC), le conflit s'est éternisé jusqu'à devenir la Deuxième guerre du Congo. Cette guerre, la plus sanglante depuis la Deuxième Guerre mondiale, a été menée d'un côté par la RDC et ses alliés de Namibie, du Zimbabwe, d'Angola, du Tchad et des milices hutus, et de l'autre côté par l'Uganda, le Rwanda, le Burundi et les milices tutsis. C'était une guerre de massacres et de contre-massacres civils, de maladies et de populations affamées. Les forces armées organisées ne s'affrontaient que rarement en face à face ; les conflits opposaient davantage les résultats des milices indépendantes. Félicien Matumba, autoproclamé colonel, a mené un de ces groupes avec un succès certain, si l'on mesure la réussite au nombre d'hommes, de femmes et d'enfants tués.

Lorsque la Deuxième guerre du Congo a commencé à battre de l'aile en 2003, le « colonel » Matumba s'était déjà emparé d'une zone importante dans le district de la Tshopo. S'il saluait le talent du gouvernement de Kinshasa et fournissait parfois des armes et des hommes pour réprimer les rebelles des provinces voisines, Matumba vendait également des contrats illégaux d'extraction de cobalt, de cuivre, de diamants et de bois à des pays étrangers, faisant extraire la plupart du temps ces minerais par des esclaves enlevés au sein d'une population entièrement sous son contrôle. La fortune générée ainsi était immense, et Matumba était assuré de pouvoir dispenser suffisamment de pots-de-vin pour décourager le gouvernement central de venir le détrôner. Aujourd'hui, il est le seigneur indiscutable d'une région faisant pratiquement la superficie du Maine.

Il existe néanmoins une limite au nombre de décapitations et de meurtres sanglants pouvant être commis sans se voir exposé au pathogène sanguin le plus populaire d'Afrique subsaharienne. En 2004, le colonel Matumba s'est vu diagnostiquer le VIH. En 2005, le SIDA se déclarait totalement. Chercher à obtenir des soins dans une grande ville aurait été courir le risque de se faire arrêter par le Tribunal pénal international des Nations unies pour le Rwanda, il s'est donc tourné vers les remèdes traditionnels et les stocks de médicaments antiviraux originellement destinés aux cliniques rurales. En 2006, il avait déjà épuisé tous les remèdes traditionnels (allant des potions magiques contenant des ingrédients humains au sexe avec des vierges) et les organisations humanitaires avaient cessé d'amener des antiviraux dans la zone qu'il contrôlait. Acheter des médicaments au marché noir faisait rétrécir son compte en banque, surtout qu'il devait en prendre également pour près de la moitié de ses généraux. C'est alors qu'un agent d'une mystérieuse compagnie pharmaceutique est arrivé avec une proposition inhabituelle : en échange de l'autorisation pour installer une « clinique » sous la protection du colonel, Matumba recevrait un ravitaillement d'un nouveau médicament miracle appelé composé 82. L'agent a alors fait la démonstration de la pilule miracle sur des patients présentant des infections opportunistes avancées dues au SIDA. Leur réponse miraculeuse au traitement a fait du colonel Matumba un véritable croyant.

Il reçoit désormais un approvisionnement en composé 82 suffisant pour lui et ses meilleurs généraux. Tous gardent scrupuleusement le secret : on leur a en effet assuré que si le composé 82 apparaissait une seule fois dans la presse, le ravitaillement serait immédiatement coupé. Matumba et ses hommes ont tué des centaines de personnes juste pour garder ce secret et la paix de l'esprit. En plus de tenir le SIDA à l'écart, le composé 82 a soigné toutes les autres maladies et fait des merveilles sur les traumatismes physiques subis pendant les combats. Ce qui intéresse le plus Matumba est que ces goutte-à-goutte ont remplacé presque intégralement le besoin de médecins. Avec ça, une armée aurait seulement besoin d'un



docteur pour retirer les shrapnels et les balles, et d'infirmières pour installer les poches. Les antidouleurs seraient non seulement superflus, mais aussi contre-productifs, la douleur physique étant nécessaire pour que le composé agisse. Des hommes réduits en pièces pourraient retourner au front en quelques semaines à peine. Mieux encore, avec un « remède » contre le SIDA, il n'aurait plus à kidnapper d'enfants pour remplir les rangs de son armée. Les mourants ramperaient jusqu'au seuil de sa porte pour recevoir le remède. Une fois mis sous composé 82, ils seraient ensuite forcés de rester sous peine de voir le HIV détruire à nouveau leur système immunitaire. Les personnes évoluant sous une telle épée de Damoclès feraient n'importe quoi pour sauver leur peau. Dans un continent où le taux d'infection par le HIV est à 30 %, les possibilités de recrutement seraient illimitées. Le colonel Matumba attend donc son heure, observant les opérations de PharMethuselah et faisant pénétrer des agents à l'intérieur de la Ferme grâce à la corruption de plusieurs membres importants du personnel. Il sait désormais d'où vient l'ingrédient principal du composé 82. Il réalise que pour pouvoir fournir des milliers en médicament, des milliers d'autres devront subir le sort des hôtes et mourir. Au moins ces cafards de Tutsis serviront enfin à autre chose qu'à salir ses machettes et souiller ses vêtements avec leur sang.

Quand le colonel Matumba apprendra où et comment est raffiné le composé 82, il prendra le contrôle de la Ferme, la pillera, la brûlera et montera son propre complexe et sa propre raffinerie pour les fournir, lui et son armée, en médicaments. Avec son Armée de la Renaissance, il a l'intention de bâtir un nouvel empire en Afrique centrale, suffisamment large pour englober toute la région des grands lacs d'Afrique de l'Est.

Oscar Acosta

À onze ans, Oscar Acosta était un enfant sans domicile habitant les taudis de Guadalajara, volant et tyrannisant les enfants plus faibles que lui pour leur prendre le peu qu'ils avaient. Il passa au vol avec violence à l'âge de 14 ans, et à 15 ans se mit au service d'un dealer de drogue local, d'abord comme vigie et comme passeur, puis comme homme de main. À 16 ans, pour avoir tué un homme qui avait tenté de voler le chargement de drogue qu'il transportait, Acosta a été promu aux rangs les plus bas du Cartel de Guadalajara. À ce moment, sa vie de criminel semblait assurée. C'est alors que le cartel commença à sombrer suite à l'arrestation de son chef, Felix Gallardo, en 1989. En 1990, Acosta choisit de s'engager dans l'armée pour sortir d'une lutte de pouvoir aussi inévitable que sanglante.

Étonnamment, Acosta s'épanouit dans l'armée mexicaine. Il excellait en entraînement physique, en maniement des armes de petit calibre et en tactiques de base d'infanterie. En 1993, il se qualifia pour participer à un cycle d'entraînement de six mois pour les Grupo Aeromóvil de Fuerzas Especiales (GAFE), le Groupe aéromobile des forces spéciales. Il fut classé parmi les meilleurs de son groupe et rejoint le GAFE en tant que sergent.

Oscar Acosta

36 ans, Comandante cupide de Los Zetas

Origine ethnique : Métisse

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	38

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite	42 %
Discrétion	32 %
Dissimulation	37 %
Écouter	55 %
Négociation	32 %
Orientation	35 %
Premiers soins	36 %
Psychologie	12 %
Sciences de la vie : Pharmacologie	12 %
Se cacher	37 %
Trouver Objet Caché	54 %

Langues

Anglais	31 %
Espagnol	57 %

Combat

- Armes à feu : armes de poing (Browning Hi-Power calibre 40 semi-auto) 52 %
  Dégâts 1D10+1
- AK-47 64 %
  Dégâts 2D6
- Couteau de commando 44 %
  Dégâts 1D4+4
- Bagarre 68 %
  Dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (lutte) 65 %
  Dégâts spéciaux

Protection

Gilet pare-balles léger (6 points). Il dort pratiquement avec

Séquelles psychologiques

Il est complètement immunisé aux pertes de SAN provoquées par la vue ou la pratique d'actes de violence, de torture et de viol.

Description physique

Oscar Acosta n'est pas grand mais il est plutôt massif. C'est un homme solide au cou de taureau, avec une tête qui donne l'impression de pouvoir servir à enfoncer des clous. Ses yeux sont aussi féroces et noirs que ses longs cheveux et ses moustaches. Il n'est pas aussi dur qu'autrefois, quand il était sergent au sein des Grupo Aeromóvil de Fuerzas Especiales, mais il n'est pas du genre à se laisser faire. Son visage boursouflé montre les signes d'un abus d'alcool et de drogues.



Pendant l'année 1994 son unité fut impliquée dans des opérations de contre-révolution au Chiapas contre l'Armée de libération nationale zapatiste. Plus tard, son unité fut déployée contre des trafiquants de drogue à travers tout le pays et mena des arrestations particulièrement difficiles voire dangereuses. Acosta n'avait hélas pas totalement changé. Il était toujours resté proche de la corruption et du marché noir qui gangrenaient l'armée mexicaine, revendant les armes et la drogue saisies chez les cartels. C'est en 1997 qu'une opportunité de gagner de prodigieuses quantités d'argent se présenta. Le Cartel du Golfe cherchait à recruter des membres du GAFE pour constituer et entraîner son armée privée. Acosta rejoignit le lieutenant Arturo Guzmán Decenas et trente autres membres du GAFE qui désertèrent l'armée mexicaine pour former Los Zetas.

Bien qu'Acosta ait été entraîné à tuer, et qu'il se soit servi de ces dons en maintes occasions, il se voit davantage comme un manager que comme un homme de main. Il est fier de n'avoir jamais effectué le moindre séjour en prison, même si certains pourraient le trouver un peu trop satisfait : la plupart des membres des cartels de la drogue voient la prison comme une sorte de « camp militaire », où les aspirants criminels s'endurcissent et apprennent de nouveaux trucs. Acosta est plus impressionné par les hommes qui sont passés par de véritables camps militaires. En dépit de son arrogance, il a la réputation d'être un membre loyal et discipliné de Los Zetas. Il a fait partie des hommes qui ont aspiré à faire du groupe autre chose qu'une bande de mercenaires du Cartel du Golfe et l'ont poussé à diriger ses propres opérations de façon indépendante.

Quand Acosta a entendu parler pour la première fois de Los Brujos, il n'a pas cru à cette histoire. Il ne lui a cependant pas fallu longtemps pour découvrir ce dont les sorciers étaient capables et d'où venait leur réputation. Il reste toutefois un homme moderne du XXIème siècle qui ne croit pas aux histoires des imbéciles sur la magie noire. Il veut avant tout contrôler l'opération de contrebande de Los Brujos. L'idée que tous les cartels mexicains doivent partager leurs services lui paraît absurde ; d'après lui, si ces individus opèrent depuis un territoire contrôlé par le Cartel de Sinaloa patrouillé par Los Negros, alors ce sont certainement des alliés proches de ces derniers. Faire des affaires avec Los Brujos doit donc remplir les poches du Cartel de Sinaloa. Afin de frapper durement ce dernier, Acosta a l'intention de le priver de ses alliés sorciers, en prenant le contrôle de leurs opérations de contrebande ou en les détruisant tout simplement. Il commencera par tenter de les acheter puis, essuyant un refus, il passera rapidement de la carotte au bâton. Il a toujours été plus à l'aise avec le bâton.

Acosta pourrait faire l'objet d'une bonne leçon pour ceux qui ne croient pas aux croque-mitaines. Les Agents de Delta

Green appréciant un peu trop la gâchette devraient noter ce qu'il arrive quand une force paramilitaire surarmée et entraînée rencontre les pouvoirs surnaturels et obscènes de la magie du Mythe.

Avery Mitchell

Sniper du corps des Marines pendant la Guerre du Vietnam, Avery Mitchell fut chargé d'une opération pour Delta Green en 1968. Il rejoint une équipe pourchassant une bande de Tcho-Tchos qui avaient massacré plusieurs villages de montagnards Sympathisants, ressuscitant leurs victimes mutilées pour les faire combattre à leurs côtés. Après la bataille, Mitchell examina les morts : le doute n'était pas permis, il avait réellement vu des cadavres, des femmes et des enfants gonflés par la corruption, se lever pour tuer.

En 1972, après deux campagnes et six années chez les Marines, Mitchell est retourné au Texas pour y travailler comme Texas Ranger pendant cinq ans. Quand il a rejoint la DEA en 1978, Delta Green l'a contacté à nouveau pour lui demander assistance lors d'une « Nuit à l'opéra ». Il a ainsi participé à plus d'une douzaine d'opérations durant les années « cow-boys » de l'organisation, aux alentours de 1980. En 1985, il a mené le groupe chargé de traquer les symbiotes et leurs hôtes à Seattle. Mitchell a pris la mort sinistre de l'assistante du médecin légiste Joan Hardiman pour un échec personnel. La poursuite des Disciples du Ver (il les connaît encore sous le nom d'Enfants du Ver) est devenue pour lui une croisade personnelle.

Quand Delta Green a été réorganisée en une structure disciplinée à base de cellules, Mitchell a rejoint la conspiration en tant qu'Agent Grendel et a servi avec la Cellule G pendant huit ans. Hélas, sa collaboration avec la conspiration a affecté sa carrière au sein de la DEA ; l'accumulation d'actions disciplinaires et de réprimandes officielles l'a poussé jusqu'à la porte de l'agence en 2002 (après s'être vu proposer un choix entre une retraite anticipée et un licenciement). Cette situation convenait à Avery Mitchell qui avait désormais le temps de traquer les « Enfants ».

Après avoir quitté la DEA, il s'est néanmoins retrouvé rétrogradé du statut d'Agent de Delta Green à celui de Sympathisant. Ce changement était motivé par son incapacité à accéder à des bases de données fédérales ou à exercer une quelconque autorité en tant qu'agent de maintien de l'ordre. Du point de vue de la Cellule A, cette mise à la retraite de Mitchell lui laissait plus de temps pour mener les enquêtes qu'elle lui confiait ; il ne le voyait néanmoins pas ainsi. Son ego avait été meurtri par la perte de son statut, et il était de toute façon plus intéressé par la recherche des Disciples que par les Opéras que la cellule A lui assignait. Après deux ans d'une coopération peu satisfaisante, la tête de Delta Green a décidé de cesser de l'appeler sauf en cas de nécessité absolue. Mitchell n'a pas été véritablement exclu, mais il est désormais vu comme un individu borné avec lequel il est difficile de travailler et auquel on ne peut donc se fier.

Laissé à ses affaires, Mitchell a rapidement progressé dans sa traque des Disciples. Depuis qu'il a entendu des histoires de brujos arabes et chinois de la bouche d'agents du FBN et de la DEA à la retraite, il sait que ses ennemis se trouvent au Mexique au moins depuis les années 1940. Il a lu plusieurs traductions tardives des *Cultes Innommables* de von Junzt et a déjà consulté le Sympathisant Nadja Fulani.

Grâce à ses contacts parmi la DEA et les journaux, il a découvert des rumeurs parlant de brujos modernes opérant au sein des cartels du Mexique. S'il pouvait concentrer ses recherches sur une région ou un État précis, il pourrait effectuer une mission de reconnaissance au sud de la frontière. Quand il s'agit de traiter un problème, Mitchell affectionne en effet l'approche du sniper : s'approcher discrètement, observer, se préparer, frapper depuis les ombres et disparaître.

S'il découvre l'Hacienda des Disciples, il n'appellera pas la Cellule A pour le soutenir. Il contactera plutôt d'anciens collègues et Sympathisants de Delta Green en qui il a confiance. Il leur proposera de monter une équipe pour régler le problème sans impliquer le sommet. Mitchell expliquera au groupe qu'il a perdu ses illusions vis-à-vis des priorités et des objectifs de la Cellule A (ce qui, de son point de vue, est la vérité). Ce qu'il veut en réalité, c'est prouver à ses « chefs » que ceux-ci n'auraient jamais dû le rétrograder. Cette situation pourrait devenir compliquée, surtout si des Agents de Delta Green sont envoyés pour mettre un terme à cette opération indépendante. La Cellule A n'acceptera pas de laisser des membres de la conspiration agir de leur propre initiative. Elle n'enverra pas d'équipe d'élimination mais prendra des mesures pour rendre l'action de Mitchell intenable, en faisant voler ou saboter des équipements essentiels par exemple. Cela pourrait mettre à l'épreuve la loyauté d'autres Agents, surtout si l'ordre d'abandonner et de rentrer au bercail arrive pile au moment où le groupe a les Disciples dans le viseur.

De son côté, Mitchell n'assassinera pas d'Agents de Delta Green tentant de saboter ses plans, mais il n'hésitera pas à les capturer et à les mettre au silence le temps de finir la mission. Des Agents ouvrant le feu sur lui ne devraient cependant pas être surpris de le voir répondre avec une froideur mortelle. Bien entendu, s'il sombrait dans la folie, il pourrait faire de Delta Green la source de tous ses problèmes et tenter de se venger de la Cellule A pour son interférence.

Avery Mitchell

60 ans, ancien Agent de Delta Green,
aujourd'hui Sympathisant mais pas trop
Origine ethnique : Caucasien

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	51

Compétences

Athlétisme	58 %
Bibliothèque	37 %
Conduite	47 %
Discrétion	77 %
Dissimulation	79 %
Droit	27 %
Écouter	50 %
Mythe de Cthulhu	09 %
Ordinateur	24 %
Orientation	56 %
Persuasion	33 %
Psychologie	48 %
Sciences de la vie :	
Pharmacologie	28 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	08 %
Archéologie	06 %
Histoire	23 %
Sciences occultes	11 %
Se cacher	82 %
Trouver Objet Caché	62 %

Langues

Anglais	99 %
Espagnol	34 %

Combat

• Colt 1911, calibre 45	46 %
Dégâts 1D10+2	
• Fusil de sniper M21	94 %
Dégâts 2D6+4	
• Ka-Bar de Marine	42 %
Dégâts 1D4+4	
• Bagarre	57 %
Dégâts 1D3+2	
• Arts martiaux (lutte)	47 %
Dégâts spéciaux	

Description physique

Avery Mitchell paraît en forme pour un homme de son âge. Il mesure 185 centimètres et a gardé le poids qu'il faisait dans les Marines soit 80 kilogrammes. Il maintient ses cheveux prématurément blancs sous une coupe militaire à peine plus longue que la limite admise par les Marines. Sa vue n'est plus aussi bonne qu'au Vietnam et il porte de lourdes lunettes noires cerclées de plastique. Avec son visage taillé à coups de serpes, ses yeux bleu glacé, sa peau tannée, son air perpétuellement renfrogné et ses lunettes à la Woody Allen, Mitchell a l'air capable d'exploser la tête d'un soldat ennemi avant d'aller dormir comme un bébé.



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Le clan DeMonte

Chapitre 3

Adam Scott Glancy



Le clan DeMonte

Le clan DeMonte



La Nouvelle Orléans. N'awlins. The Big Easy. Depuis près de trois siècles la « Cité du croissant » est lovée au cœur d'un nœud du fleuve Mississippi, entourée de bayous, de marécages et de marais. Au fil des années la ville a porté les drapeaux de toutes les puissances des Amériques : le français, l'espagnol, l'anglais, le confédéré et celui des États-Unis, sans jamais se voir détruite par la guerre. Quand le coton était roi, l'or blanc coulait par tonnes de la Nouvelle Orléans à seule fin d'assouvir la soif inextinguible des usines textiles européennes. Les riches familles ont siphonné son commerce, engraissant comme d'énormes sangsues, mais elles ne sont pas les seules à être ainsi devenues les plus grosses fortunes de la ville.

Il y en a eu d'autres.

Là où les grandes familles de planteurs se sont développées grâce à la bonne fortune de la cité, une autre famille, celle du clan DeMonte, s'est enrichie sur ses malheurs. Les DeMonte sont arrivés à la Nouvelle Orléans juste après la révolte des esclaves haïtiens en 1791, fuyant les machettes et les raids nocturnes. Ils ont rapidement fait partie des habitants les plus riches de la ville mais aussi des plus secrets. Alors que d'autres se nourrissaient figurativement du gras de la cité, la nourriture du clan avait une nature beaucoup plus littérale.

Cultes des Goules

Le choix de François-Honoré Balfour, comte d'Erlette, comme nouvelle recrue du Culte des Goules de Paris, fut un mauvais choix. Il possédait bel et bien nombre des qualités que les autres membres recherchaient : la richesse, une position influente, une nature perverse et dépravée et un égoïsme digne d'un sociopathe. Par malheur, le comte était aussi un exhibitionniste qui ne pouvait profiter pleinement de sa perversion et de son obscénité que si d'autres étaient obligés d'en être les témoins. C'est pour cela qu'en 1703 il écrivit un livre tristement célèbre, *Cultes des Goules*, qu'il distribua par des réseaux illicites à travers la France. Cet acte incroyable de vantardise psychotique poussa les autorités françaises à lancer contre les différentes antennes du culte une série d'attaques violentes. Les arrestations et les procès auraient certainement scandalisé la société tout entière, de l'aristocratie à la paysannerie, si le roi soleil Louis XVI n'avait agi dans l'ombre. Les centaines de membres capturés furent jugés et condamnés par des cours secrètes, et souvent incarcérés dans des prisons et des asiles d'aliénés sous des pseudonymes. Certains d'entre eux étaient si inhumains qu'ils furent jugés inaptes à passer devant un tribunal et traités comme s'il s'était agi d'animaux dangereux. Les conséquences furent si terribles que le pouvoir du Culte des Goules de Paris fut brisé à jamais. Tous les membres ne furent néanmoins pas traînés devant la justice : certains réussirent à ramper dans les profondeurs du cimetière des Saints-Innocents ou sous les catacombes de

Paris, d'autres fuirent dans les pays voisins comme la Bavière ou les Pays-Bas. Pour les membres les plus importants du culte, l'Europe était cependant trop dangereuse ; afin de se cacher, il leur fallait fuir vers un lieu plus éloigné encore.
Dans le cas de la famille DeMonte (autrefois de Monte), cela prit la forme d'un voyage jusqu'au Nouveau Monde.

Les racines souillées d'un arbre tordu

Le clan de Monte était très influent à la cour de Louis XIV. Leur proximité avec le pouvoir ne permit néanmoins pas de protéger la famille quand le scandale *Cultes des Goules* éclata. Au contraire, leur place enviée faisait d'eux des cibles faciles pour les enquêteurs du roi. Les membres du clan provenaient de la province du Languedoc où ils avaient joué le rôle de seigneurs de premier plan.
On racontait alors que leurs ancêtres avaient appartenu aux Cathares qui avaient été exterminés lors de la Croisade des Albigeois au cours du XIII[ème] siècle. Bien évidemment, les allégeances et les croyances changeaient rapidement durant ces temps de violence, il était donc impossible de savoir avec certitude si les de Monte avaient fait alliance avec ces hérétiques ou s'ils s'étaient au contraire opposés à eux.
Avant même d'être déportés, les de Monte formaient les plus inhabituelles des goules. Pour eux, hors de question de vivre dans des labyrinthes moisis sous les différents cimetières de Paris. En fait, leur appartenance au Culte des Goules de Paris n'avait rien à voir avec l'adoration de Mordiggian, Nyogtha, Shub-Niggurath ou les habituels dieux des mangeurs de chair. Ce qui les intéressait était le pouvoir. Leurs ancêtres avaient bien été des Cathares, mais aussi des Chevaliers du Temple, des Gnostiques, en un mot ils avaient appartenu à toutes sortes de groupes voués à l'acquisition de connaissances occultes. La famille de Monte jouait avec la sorcellerie depuis fort longtemps, mais ce n'est qu'une fois intégrée au Culte des Goules de Paris que son pouvoir s'accrut, passant d'une banale alchimie pleine de poisons à la véritable magie.
Lors du pogrom royal, un rejeton du clan, la marquise Antoinette de Monte, fit montre de la flexibilité qui avait si bien servi sa famille. Elle coopéra avec enthousiasme avec les autorités du roi et les informa sur les membres du culte, authentiques ou imaginaires en fonction de la situation. Elle assurait ainsi à sa famille d'éviter ces châtiments pénibles que sont l'exécution et l'emprisonnement. À la place, ils furent exilés au Nouveau Monde après une réappropriation totale de leurs terres par la couronne et la saisie de la quasi-totalité de leur fortune personnelle. En 1708, Antoinette de Monte et huit membres de sa famille furent entassés dans un navire marchand à la réputation douteuse et envoyés dans la colonie française de Saint-Domingue (Haïti aujourd'hui) dans les Caraïbes.

L'île des Loa

Les DeMonte arrivèrent en Haïti sans un sou en poche, mais Antoinette était résolue à ne pas laisser ce détail empêcher sa famille de se faire une place au sommet de la colonie. À cette époque, Saint-Domingue était la région la plus riche des Caraïbes. En effet, quelques années avant la révolte des esclaves de 1791, la valeur de ses exportations en direction de l'Europe dépassait celle des envois des États-Unis (alors récemment constitués). Elle fournissait 40 % des besoins en sucre et 60 % des demandes en café. Sur une population blanche d'à peine 32 000 individus, un petit pourcentage put profiter des richesses arrachées à l'île tropicale, la plupart se contenant de passer. Devant les profits étourdissants qu'ils pouvaient espérer faire, Antoinette DeMonte était bien décidée à tirer sa famille d'une existence où l'on se contente de survivre.
La fortune d'Haïti, cependant, était bâtie sur le sang. En 1787, la population des esclaves atteignait les 500 000 individus. Même en comptant le taux de natalité et l'importation de 40 000 esclaves supplémentaires, ce chiffre restait stable en raison d'un taux de mortalité extrêmement élevé, particulièrement parmi les récolteurs de cannes à sucre. Toute blessure provoquée par le glissement d'un couteau à cannes devenait rapidement septique compte tenu de l'environnement tropical d'Haïti. Ce fort taux de mortalité était en fait un des plus grands attraits de la colonie aux yeux des DeMonte. Il y avait tant d'esclaves qui y mouraient à un rythme effrayant que personne n'allait remarquer si un ou deux cadavres allaient remplir la panse des membres du clan.
Avant même d'être exilés au Nouveau Monde, la plupart des membres les plus anciens des DeMonte avaient achevé leur transformation en goule. Antoinette DeMonte fut une des premières à effectuer la transition. Elle réussissait cependant à passer pour une magnifique trentenaire grâce à son utilisation du sortilège Ressemblance et au cadavre d'une cousine dont l'apparence était proche. Tous ceux du clan qui commençaient à montrer des signes de transformation assassinaient de jeunes parents dans le but de leur voler leur ressemblance et de continuer de se produire en public. Les cas d'enfants dévorés par leurs parents étaient ainsi fréquents.
Antoinette DeMonte et les huit individus qui se retrouvèrent envoyés sans un sou vaillant à Saint-Domingue n'étaient pas



dépourvus de ressources. Leur ravitaillement en nourriture était facilement assuré par les conditions de travail désastreuses qui régnaient parmi les esclaves de la colonie. Quant à leurs connaissances occultes et leur maîtrise de certains pouvoirs magiques, elles leur permettaient d'acquérir de l'argent et des terres en peu de temps. Leur premier mouvement en ce sens fut de voler les secrets des morts.

En tant que goules, les membres du clan DeMonte avaient la capacité « naturelle » d'apprendre inconsciemment les souvenirs de ceux qu'ils dévoraient et, avec l'aide de rituels et de transes spécifiques, de se remémorer ces informations. Dès leur arrivée dans la capitale de Saint-Domingue, Cap-Français, leur première mission fut donc d'identifier les familles les plus influentes de la colonie. Ils s'efforcèrent ensuite de découvrir où les ancêtres de ces familles avaient été enterrés. Le sujet des enterrements n'était pas aussi délicat à Saint-Domingue que ce qu'on pourrait croire : les histoires de zombies vaudous sont davantage le produit du XXème siècle que du XVIIIème. Une fois les tombes de ceux qui avaient été autrefois riches et puissants repérées, les DeMonte exhumèrent et dévorèrent les cadavres qu'elles contenaient. Utilisant les sortilèges appris grâce au Culte des Goules de Paris, ils purent accéder aux souvenirs des corps ainsi ingurgités. Cela leur fournit des informations immédiates sur les familles coloniales de Saint-Domingue, non seulement sur qui était important et qui devait être surveillé ou séduit, mais aussi sur les secrets, les scandales et les crimes qui avaient été commis pour pouvoir ériger ces dynasties. Armés de ces informations, les DeMonte se lancèrent dans une campagne de manipulation et de chantage qui fit d'eux les partenaires silencieux de près d'un quart des plantations de la colonie. Avec l'argent qu'ils tiraient de ces « alliés », ils achetèrent leur propre terre et mirent en place leur propre plantation.

Ces dernières ne furent pas achetées pour apporter davantage de richesses au clan. Ce dernier avait trouvé suffisamment de sources de revenus en devenant propriétaire minoritaire de nombreuses autres plantations de la colonie. Ce dont ils avaient besoin en revanche, c'était de leur propre population d'esclaves et de leur propre cimetière. Les DeMonte étaient parfaitement capables de creuser sous les tombes de Cap-Français ou bien encore sous celles des plantations périphériques mais ce n'était pas là leur façon de faire. Ils provenaient des hauts rangs de l'aristocratie française. Creuser la terre était bon pour les paysans et les serfs, pas pour les nobles. On ne pouvait pas non plus faire confiance à un esclave pour creuser des accès souterrains jusqu'aux cimetières, et faire passer les corps par l'extérieur était bien trop visible. C'est pour cela qu'avant de posséder leur propre plantation, les DeMonte durent creuser... tout en détestant cela.

Devenir propriétaires signifiait aussi avoir accès à leur propre source d'esclaves au taux de mortalité élevé. Nul besoin de les tuer, pas directement tout du moins. Tout ce qu'ils avaient à faire était de ne pas leur apporter suffisamment de calories, de leur faire effectuer un travail long et exténuant et de leur donner pour médecins une bande de charlatans imbibés de boisson. Les maladies et les infections dues aux blessures reçues pendant le travail assuraient un ravitaillement stable de cadavres sur lesquels festoyer. Tout cela offrait aussi aux sorciers un savoir inattendu dans le domaine du vaudou haïtien. Les souvenirs des esclaves qu'ils dévoraient leur donnaient un cours express sur un monde pourtant secret. Les DeMonte firent bon usage de ces connaissances. Concernant la gestion de leur plantation, ils se présentèrent à leurs esclaves comme des *bokors*, des sorciers selon la tradition vaudou. Ils s'assuraient ainsi d'exercer sur ceux tentés de désobéir autre chose que la simple peur de châtiments corporels médiévaux. Ces esclaves craignaient leurs maîtres de toute leur âme.
La vie des DeMonte à Saint-Domingue fut une longue et inexorable montée vers le sommet de l'échelle socio-économique. Plus la famille gagnait en richesses, en pouvoir et en responsabilités, plus elle s'impliquait dans la pratique du vaudou. Utilisant le sortilège Ressemblance, certains de ses membres volaient régulièrement l'apparence de *bokors* et de *houngans* décédés. Cela leur permettait d'infiltrer plusieurs cultes vaudous de l'île. Grâce à cela, ils purent mettre le doigt à la fois sur le pouls du sommet de la colonie et sur celui des bas-fonds.
Grâce à leur proximité avec leurs esclaves, les DeMonte bénéficiaient également de contacts parmi les Marrons, des bandes d'esclaves en fuite qui vivaient par petits groupes cachés dans les montagnes de Saint-Domingue. Ces derniers étaient à moitié des bandits, à moitié des révolutionnaires qui attaquaient les plantations pour se nourrir et tuer les blancs qu'ils trouvaient sur place. Par l'intermédiaire des cultes vaudous, les sorciers développèrent des contacts avec eux et infiltrèrent même des membres de la famille dans certains gangs. En conséquence, ils évitèrent aisément l'insurrection de 1751-1757, menée par l'esclave en fuite et *houngan vaudou* nommé François Mackandal. En 1789, ils virent qu'une tempête terrible se préparait en Haïti. À cause du retour du chaos révolutionnaire en France, les colons de Saint-Domingue se retrouvaient seuls. Sans soutien militaire et financier, une seconde révolte d'esclaves comme celle de Mackandal provoquerait un véritable bain de sang.
Les autres colonisateurs blancs étaient plus effrayés par les idées républicaines de la France révolutionnaire. Ils croyaient avec arrogance que la meilleure chose à faire était de gagner leur indépendance pour pouvoir continuer de massacrer et de torturer leurs esclaves sans que ces « Droits de l'Homme » absurdes ne viennent les en empêcher. Leur plan était parfait dans son mélange d'arrogance, de brutalité et d'illusions. Les DeMonte savaient au contraire que si les propriétaires blancs gagnaient leur indépendance, cela marquerait la fin de la domination européenne sur les colonies.
Heureusement, c'est cette même arrogance qui permit aux autres blancs de racheter avec joie les biens des DeMonte dans la colonie. La plupart prenaient ses membres pour une bande de lâches craignant d'affronter les « sous-hommes » noirs. Quand arriva l'été 1790, le clan avait liquidé tous ses avoirs et prenait le bateau pour la Nouvelle Orléans. Ils furent nombreux à rire devant ce qu'ils prenaient pour une fuite désordonnée.
Les DeMonte, bien évidemment, furent les derniers à rire. Le 22 août 1792, la grande révolte des esclaves éclata ; la colonie fut submergée par une guerre raciale apocalyptique qui dura plus de douze ans. Quand elle s'acheva, les colons blancs de Saint-Domingue avaient été détruits. Le pouvoir de la nouvelle République indépendante d'Haïti allait rester entre les mains des Noirs libérés.

Le Nouveau Monde

Quand les DeMonte arrivèrent à la Nouvelle Orléans, celle-ci était encore sous l'égide de la Couronne espagnole qui avait pris le contrôle de la ville en 1766. Si le clan avait choisi cet endroit plutôt que les territoires français des Caraïbes, c'est parce qu'on ne savait pas à l'époque jusqu'où irait la Révolution dans sa radicalité. Il semblait beaucoup plus sûr de fuir la crise dans une ville étrangère, le temps de pouvoir estimer la situation. Selon cette perspective, la Nouvelle Orléans était parfaite : bien qu'elle fût officiellement sous administration espagnole, elle était assurément française de caractère, de culture et de langue. Les DeMonte allaient pouvoir se fondre dans le paysage et se sentir chez eux, tout en se tenant hors de portée de la Révolution française. La plupart des possessions françaises dans les Caraïbes étaient soit occupées par d'autres puissances européennes, soit soumises aux excès de la Terreur promulguée par Robespierre et le Comité de Salut Public.
La Nouvelle Orléans était aussi parfaite pour une autre raison. Construite dans les marécages du delta du Mississippi, elle était souvent victime d'épidémies de malaria et de fièvre jaune. Tout autre endroit aussi propice aux maladies aurait été abandonné il y a longtemps, mais la cité contrôlait tout le commerce du fleuve Mississippi et les intérêts économiques la maintenaient à flots. Il était possible de faire fortune ici, du moment que vous n'apparteniez pas aux 10 % de la population qui succombaient chaque année sous les diverses épidémies. Ces pertes se voyaient toujours largement comblées par de nouveaux arrivages, et l'endroit était rapidement devenu une des plus grandes cités du continent nord américain.

La reproduction des goules

On peut naître goule ou le devenir.
Les rejetons de deux goules sont de race pure et se voient élevés dans les traditions de la société dans laquelle ils sont nés. Ils n'ont aucune connaissance ou expérience de la société humaine.
Les rejetons d'un humain et d'une goule sont connus sous le nom de « hu-goules ». Ils existent parce que les goules infiltrent régulièrement la société humaine grâce au sortilège Ressemblance qui leur permet de passer inaperçus. Il arrive même qu'une goule se marie avec un humain et élève des enfants. Les hu-goules prennent rarement les meilleurs traits des deux espèces. Elles sont généralement hideuses selon des standards humains, informes et parfois handicapées mentalement ou physiquement. Elles sont souvent la cible d'abus ou de mauvais traitements, peu importe la société dans laquelle elles sont élevées.
Les humains peuvent également être transformés en goules à condition de s'astreindre à un régime spécifique à base de chair humaine faisandée. Cette diète finit par activer des prions dormant dans le système humain, qui réécrivent alors l'ADN pour en faire celui d'une goule « sous-humaine ». Ce terme est très nettement galvaudé, les goules possédant une force surhumaine, une immunité aux maladies, une résistance accrue à la douleur et aux chocs physiques, et une longévité accrue pouvant se confondre avec une forme d'immortalité. Les humains qui ont été transformés en goules se souviennent de leurs vies passées et sont davantage capables d'infiltrer les sociétés humaines. Étant immortels néanmoins, plus ils vivent parmi les goules, plus ils oublient de choses sur leur ancienne vie.
Et puis il y a la méthode utilisée par le clan DeMonte...

Un taux de mortalité aussi impressionnant signifiait ainsi que les DeMonte bénéficieraient d'un large ravitaillement en cadavres que personne ne regretterait. La pestilence des marais du sud ne leur faisait pas peur : leur physiologie de goules les immunisait aux maladies qui frappaient la ville. Ils pouvaient rester sur place toute l'année, contrairement aux autres élites qui au cours de l'été se déplaçaient dans leurs plantations en amont du fleuve pour éviter les pires épidémies. Le nombre de défunts n'était pas aussi élevé qu'en Haïti, mais il suffisait pour que la famille mange à sa faim.

Un autre point commun avec leur ancienne vie en Haïti était l'influence du vaudou. Bien qu'il existât des différences entre les pratiques haïtiennes et celles de la Nouvelle Orléans, il existait assez de similitudes pour que les DeMonte mettent immédiatement un pied dans cette sous-culture. En infiltrant les cultes vaudous, ils s'assuraient de toujours disposer de moyens d'informations sur la population noire de la ville.

Le 21 mars 1788, un Vendredi Saint, le grand incendie de la Nouvelle Orléans avait détruit 856 des 1 100 bâtiments que contenait la ville. Les DeMonte arrivèrent en plein milieu de la frénésie de reconstruction. Peu après, un second incendie eut lieu le 8 décembre 1794, détruisant 212 bâtiments supplémentaires. Le clan n'était en rien responsable mais il tira résolument avantage de la situation. Après l'événement, il acheta un nombre considérable de propriétés en détresse et devint rapidement l'un des plus gros propriétaires de la ville.

Juste avant l'arrivée des DeMonte, on avait ouvert le Cimetière Saint-Louis pour remplacer le vieux Cimetière Saint-Pierre, lequel n'était guère plus qu'une rive aux pieds de la rue du même nom. Le nouvel emplacement fut établi au nord, en dehors des limites de la ville. Il était également conçu pour durer beaucoup plus longtemps qu'une section boueuse jouxtant le fleuve.

Au cimetière Saint-Louis, les corps étaient placés dans des cryptes permanentes s'élevant au-dessus du sol. À cause des marécages, la nappe phréatique de la ville commençait quelques mètres à peine sous la surface. Les pratiques mortuaires traditionnelles étaient donc tout bonnement inadéquates : enterrer les corps sous la ville aurait entraîné l'apparition de cercueils se déplaçant au gré des courants boueux. Normalement, de telles « migrations » prenaient des années, mais les inondations ou les saisons extrêmement pluvieuses poussaient les cercueils à percer la surface en quelques heures. Les corps étaient donc enterrés dans des caveaux faits de briques, de pierre et de ciment, littéralement « enterrés » au-dessus du sol.

Les conditions qui régnaient sur la Nouvelle Orléans empêchaient également les goules de creuser et d'utiliser les traditionnels tunnels souterrains pour pouvoir festoyer directement dans les tombes. On ne trouvait rien sous le sol sinon de la boue. Les tunnels se voyaient inondés et s'effondraient en quelques heures. Bien qu'immunisées à la plupart des maladies humaines, les goules pouvaient périr noyées. L'idée de creuser des tunnels était donc impensable, ce qui convenait parfaitement aux DeMonte. Bien qu'étant des goules, ils passaient l'essentiel de leur temps à vivre au grand jour grâce au sortilège Ressemblance qui les faisait passer pour normaux. Après avoir passé près d'un siècle parmi les humains, ils n'avaient plus la moindre envie de gratter la terre et la pourriture des tombes pour chercher à manger. Le clan n'avait pas fréquenté les groupes de goules plus traditionnelles en Haïti, et il s'était même tenu à l'écart des monstres qui vivaient sous les cimetières de Paris. Cependant, même s'ils préféraient se tenir à l'écart de la saleté, il leur était également impossible de rassembler leur nourriture en empruntant des tunnels sous les cimetières de la Nouvelle Orléans. Ouvrir les cryptes installées au-dessus du sol était trop risqué et les aurait probablement fait découvrir, ce qui posait problème compte tenu de leurs besoins.

Acheter une plantation en amont du fleuve n'aurait pas résolu le problème. Le clan était passé de neufs membres à Haïti en 1708 à vingt-six en 1790. Les DeMonte avaient besoin d'une demi-douzaine de cadavres par jour pour manger à leur faim. Une seule plantation ne pouvait générer un tel chiffre sans attirer l'attention. Même les conditions en Haïti n'auraient pu suffire à un tel besoin (c'est pour cela que le clan avait écumé les tombes de multiples plantations). De surcroît, les pertes financières subies lors de la fuite d'Haïti les empêchaient d'acheter suffisamment de plantations pour pouvoir couvrir leurs besoins. Ils allaient devoir rester au plus près des sources de nourriture et donc de la ville. Or, rester en ville impliquait de se nourrir dans des cimetières qui n'étaient pas propices aux exhumations clandestines.

C'est Antoinette DeMonte qui trouva la solution. Il suffisait que le clan prenne le contrôle des services et des commerces liés aux cadavres. À l'époque, les cimetières appartenaient généralement à l'Église catholique romaine, basée dans la cathédrale Saint-Louis dont la construction ne serait pas terminée avant 1794 ; l'archidiocèse de la Nouvelle Orléans décidait de qui pouvait être enterré dans un sol sacré. Les contrôler directement était donc hors de question, mais il était possible de s'emparer des services qui transportaient les corps et les enterraient. Les DeMonte décidèrent donc de s'emparer de ces groupes ainsi que des maçons et des tailleurs de pierre responsables de l'élaboration des caveaux et des pierres tombales. En remplaçant ces hommes grâce au sortilège Ressemblance, les DeMonte devinrent les responsables exclusifs des dépouilles dans la ville de la Nouvelle Orléans.

Le cancer progresse

Le clan DeMonte avait grandi pendant les huit décennies passées en Haïti. Bien que l'ajout de nouveaux membres fût rare, la perte de l'un d'entre eux était encore plus exceptionnelle en raison de la résistance physique des goules, de leur immunité aux maladies et de leur quasi-immortalité. Ceux du clan ne mouraient que rarement, généralement à cause de luttes internes pour le pouvoir. En dépit du vieil adage disant que même les meilleures familles se déchirent, les DeMonte empêchaient autant que possible leurs querelles d'en arriver à ce niveau de violence.

Si l'on considère qu'un immortel incapable de vieillir doit faire attention à ne pas révéler sa nature à ses voisins, le clan souffrait de ce problème à un niveau supérieur. Bien que le sortilège Ressemblance permît à la famille de prendre l'aspect de certains êtres humains, ces déguisements ne vieillissaient pas ni ne changeaient au fil des années. Parfois, du maquillage était utilisé pour simuler le passage des ans, mais à la fin les anciens visages devaient être abandonnés pour que de nouveaux puissent être montrés en public. Généralement, le clan se contentait d'annoncer qu'une vieille « façade » était morte des suites d'une terrible maladie avant d'en introduire une nouvelle qualifiée de « parent éloigné ».

Leur nature étant difficile à cacher, les DeMonte interdisaient à leurs pairs de se reproduire par des moyens ordinaires. À cause des faiblesses inhérentes aux hu-goules (les rejetons des humains et des goules), le clan avait établi des règles strictes concernant les accouplements avec les humains. Un enfant hybride né d'une telle union devait être détruit. De plus, les relations sexuelles entre les humains et les DeMonte étaient étroitement surveillées. Tout membre de la famille pris à fréquenter intimement un humain qui n'était pas sous contrôle était puni et voyait son compagnon dévoré par la famille.

Si l'accouplement entre goules produit des spécimens au sang pur, il est impossible de cacher la nature d'un tel monstre jusqu'à ce qu'il soit suffisamment âgé pour apprendre et lancer le sortilège Ressemblance. De plus, les DeMonte s'étaient hissés au-dessus des goules traditionnelles qu'ils voyaient comme des êtres inférieurs et vulgaires. Ils appartenaient à l'aristocratie et ne voulaient pour membre que des individus de haute lignée. Se reproduire avec des goules étrangères était donc interdit. Leur réservoir génétique était néanmoins extrêmement limité à Haïti et la famille connaissait les faiblesses que pouvait produire une généalogie un peu trop limitée ; l'inceste aurait rapidement fini par créer des créatures aussi pitoyables que les hu-goules.

Au lieu de quoi, le clan DeMonte se reproduisait en enlevant des soi-disant « aristocrates naturels » et en les changeant en goules. La méthode traditionnelle permettant une telle transformation consiste à nourrir des humains avec de la chair humaine pourrie jusqu'à ce que les gènes dormants soient activés grâce aux prions contenus dans les cadavres. Normalement, cela demande des années, parfois même des décennies. Le clan avait cependant fait l'acquisition d'un livre appelé le *Manuscrit des goules*, lequel avait appartenu au Culte des Goules de Paris. Relié en chair humaine, doté d'un fermoir en os et écrit sur un vélin à base de cadavres, le livre contenait le savoir secret des goules du monde éveillé et des Contrées du Rêve. Il recelait la connaissance des dieux qu'elles adoraient et les rituels permettant de les apaiser, ainsi que d'autres sortilèges que les DeMonte mirent à profit au cours des siècles. Le *Manuscrit des goules* était surtout maudit à l'aide d'une magie d'une grande puissance : seules les goules pouvaient le lire ; pour s'assurer qu'il en soit toujours ainsi, tout humain tentant de le feuilleter était rapidement pris du besoin aussi répugnant qu'irrésistible de manger la chair des cadavres humains. Une fois l'aliment interdit ingéré, il se transformait en goule en l'espace d'une nuit.



Les DeMonte ajoutaient de nouveaux membres à leur famille en choisissant ceux qu'ils considéraient comme des êtres disposant du tempérament approprié ou appartenant à une haute lignée. Ces humains étaient alors contraints de lire le *Manuscrit des goules* et de se voir changés en monstres. Ceux qui se montraient fort peu enthousiasmés par leur sort étaient rapidement éliminés. Ceux qui au contraire embrassaient leur nouvelle nature étaient accueillis par le clan. Cette méthode ne produisait aucun enfant. Les membres étaient de toute manière convaincus que leur philosophie était faite d'un délicat mélange entre des pensées humaines et goules ; tout rejeton au sang pur aurait sans doute eu tendance à se tourner vers un mode de pensée exclusivement « monstrueux » que les DeMonte considéraient comme tout à fait « vulgaire ».
Au fil des ans, le clan fut rejoint par suffisamment de nouveaux membres pour passer des neufs exilés d'Haïti en 1708 aux vingt-six qui mirent le pied à la Nouvelle Orléans en 1790. Après leur arrivée, leurs demandes en nourriture et la portée de leurs « chasses » augmentèrent et, comme dans n'importe quel écosystème, la taille du clan augmenta en conséquence. En 1960, la population familiale atteignit les 167 goules.

Les années de la pestilence

Au cours du XIX[ème] siècle, la Nouvelle Orléans formait un ensemble des plus contradictoires. Dans les années 1840, elle était la troisième plus grande ville du pays et la plus riche d'entre toutes. Étant située à califourchon sur le delta du Mississippi, elle contrôlait tout le trafic descendant de l'Ohio, du Missouri et du fleuve Mississippi en direction du Golfe du Mexique. Avant même que la partie inférieure du delta du Mississippi ne soit ouverte, permettant à de plus en plus de bateaux de plus en plus lourds de remonter jusqu'à la Nouvelle Orléans, la cité voyait passer près de 7 000 tonnes de marchandises chaque année. Après que la partie inférieure du delta du Mississippi a été agrandie en 1879, ces chiffres passèrent à 453 681 tonnes de marchandises en provenance de Saint-Louis et des points situés plus au nord, sans compter les quantités immenses de coton en provenance du sud ! La ville se noyait dans l'argent. Des fortunes s'y faisaient, et pourtant la cité était l'un des endroits les plus malsains de toute l'Amérique du Nord.
La Nouvelle Orléans était assise au cœur des marais et des bayous situés au sud du delta du Mississippi. Durant les mois de l'été, la ville était régulièrement sujette à des vagues de maladies transmises par les moustiques comme la malaria et la fièvre jaune. Les conditions sanitaires indécentes provoquaient également des épidémies de choléra. La plus terrible d'entre elles eut lieu en 1 832 et tua 4 340 personnes. La variole faisait également son apparition de temps en temps. La fièvre jaune fut responsable à elle seule de plus de 41 000 morts entre 1817 et 1905. Le taux de mortalité en Louisiane était le plus élevé de tous les États-Unis : les chiffres annuels de la seule Nouvelle Orléans pouvaient descendre à 36 pour 1000 comme en 1820 et monter jusqu'à 1 pour 15 comme au cours de l'été 1853. Cette mortalité était suffisante pour assurer à la famille DeMonte de la nourriture en quantité mais aussi pour faire des cadavres ne parvenant jamais à leur cercueil une donnée dont personne ne se souciait. Au cours du XIX[ème] siècle, le clan festoya à l'envi et grandit à la fois en pouvoir et en influence au sein de la cité.
Comme en Haïti autrefois, les DeMonte pillaient les souvenirs des morts. Ils festoyaient des cerveaux des citoyens les plus importants afin d'apprendre à la fois les scandaleux secrets de famille, susceptibles d'être exploités, et les accords commerciaux les plus précaires. La famille bâtit rapidement une véritable toile d'informateurs compromis et contraints qui la tenait au courant des activités les plus importantes en ville. Leur réseau avait infiltré les strates les plus hautes et les plus basses de la société de la Nouvelle Orléans, traversant sans le moindre problème les « lignes de couleur » qui divisaient la cité même au cours du XX[ème] siècle.
Quand les DeMonte découvraient qu'un citoyen décédé pouvait se montrer utile, il leur arrivait de dévorer le corps en utilisant le sortilège Ressemblance. En 1881, une pratiquante du « vaudou de la Louisiane », la tristement célèbre Marie Laveau, fut ainsi arrachée à sa crypte et mangée par Antoinette DeMonte en personne. À travers cette façade, la goule prit le contrôle de la hiérarchie officieuse des pratiquants de vaudou de la Nouvelle Orléans. Les prêtres et les prêtresses qui découvrirent la résurrection de Marie Laveau furent réellement impressionnés par ses pouvoirs ; ses filles étaient au contraire convaincues que ce n'était pas leur mère qui était revenue d'entre les morts, mais elles avaient trop peur pour interférer avec les plans des DeMonte. Elles finirent par faire tout leur possible pour cacher l'endroit où elles seraient enterrées afin d'éviter de subir le sort de leur mère.
Au cours du XIX[ème] siècle les DeMonte continuèrent d'étendre leur contrôle sur le ravitaillement en cadavres généré par l'environnement insalubre de la ville. Pour ce faire, le clan s'empara d'un certain nombre de funérariums locaux. La violence n'était presque jamais nécessaire ; la famille se contentait d'ouvrir sa propre société et de pratiquer des prix extrêmement bas pour ruiner ses concurrents et les racheter. Au lieu d'unir tous les établissements sous une même bannière, le clan s'assura néanmoins que chacun continue d'opérer

sous les traits d'une petite affaire familiale. Les DeMonte ne tentèrent pas de racheter les services situés dans les communautés les plus pauvres, celles-ci étant déjà par nature peu susceptibles de réagir face à certaines « irrégularités ».

Les DeMonte remarquèrent l'invention des premiers crématoriums aux États-Unis au milieu des années 1870. De tels engins semblaient offrir une parfaite opportunité pour mécaniser un peu les services apportés aux familles endeuillées, les défunts descendant directement jusqu'à la table du clan et se voyant remplacés par les os pulvérisés d'un cadavre précédent. La Nouvelle Orléans était néanmoins une ville des plus catholiques, et l'Église allait interdire à ses membres de choisir la crémation jusqu'à ce que le Pape Paul VI lève cet ordre en 1963. Il faudrait encore trois années supplémentaires avant que les prêtres catholiques n'obtiennent le droit d'officier lors des cérémonies de crémation. C'est pourquoi, bien que le funérarium DeMonte fût le premier à ouvrir un crématorium en ville en 1894, celui-ci ne servit que rarement excepté pour les corps non réclamés ou non identifiés.

Au tournant du XXème siècle, le processus de contrôle des services funéraires de la Nouvelle Orléans était presque terminé. Les DeMonte ne possédaient pas tous les établissements de la ville mais ils dominaient raisonnablement son industrie. 1905 fut la dernière année où la ville fut frappée par une épidémie importante, à base de fièvre jaune. La saison des pestes étant mise à mal par le développement de nouveaux traitements médicaux et l'amélioration des conditions sanitaires, il devint essentiel pour le clan de dominer le traitement des corps. Maintenant que les « barges de la peste », chargées de corps, ne naviguaient plus sur les eaux du delta, les DeMonte devaient s'assurer que le plus grand nombre de corps possibles finissent entre leurs griffes. Pour parvenir à cette fin, leur influence sur certains politiciens locaux se révélait particulièrement cruciale ; elle assurait en effet que les funérariums du clan aient toujours l'aval de la mairie pour s'occuper des cadavres non réclamés et autres « John Doe » impossibles à identifier. Un autre établissement sous leur coupe avait la charge d'enterrer ou de brûler les indigents de la ville. De cette façon, les DeMonte remplissaient régulièrement leur garde-manger avec les invisibles et les pauvres.

Une Gomorrhe américaine

La Nouvelle Orléans a changé de nombreuses fois depuis l'entrée de l'Amérique dans la Première Guerre mondiale. À commencer par Storyville, la zone située au nord du quartier français (aussi appelé Vieux Carré) où étaient regroupées les maisons de passes et de jeu depuis 1895, qui fut un jour fermé. Le gouvernement fédéral avait insisté pour que la ville agisse ainsi afin de minimiser l'exposition des recrues américaines aux maladies vénériennes avant leur départ pour l'Europe. Cela n'empêcha pas la Nouvelle Orléans d'être un véritable nid à vices, particulièrement pendant la Prohibition ; elle dut juste se montrer un peu plus discrète. Alors qu'autrefois on imprimait et on distribuait ce que l'on appelait des « Livres bleus », des répertoires référençant les diverses maisons grivoises de Storyville, les souteneurs et les proxénètes étaient désormais dispersés et payaient la protection de la police.

Le clan DeMonte, les Contrées du Rêve et le Manuscrit des Goules

Il existe des liens puissants entre les goules, le Culte de Mordiggian et cette autre dimension que l'on appelle les Contrées du Rêve. Le dieu du culte, le Grand Ancien Mordiggian, est en effet présent en permanence dans un temple de Zul-Bha-Sair, une ville isolée dans un recoin des Contrées où les goules dominent les humains et exigent de se voir remettre les corps de tous les morts. Mordiggian étant attaché à son temple onirique, il est plus difficile pour une goule de l'invoquer dans le monde éveillé que de se rendre dans les Contrées du Rêve... et il est pourtant extrêmement difficile de se rendre là-bas.

Les liens entre le culte et les Contrées du Rêve remontent essentiellement aux débuts du Culte des Goules de Paris à la fin du XVIIème siècle. C'est de cette dimension que la secte reçut certains de ses artefacts et de ses tomes les plus importants. Le *Manuscrit des Goules*, par exemple, fut écrit et ensorcelé dans les Contrées du Rêve. D'autres objets, comme le Crâne Parlant (voir la campagne *Le royaume des Ombres* aux éditions Descartes page 174), furent également créés là-bas mais furent perdus au cours des événements de 1940. À cette époque, le culte perdit également le Portail d'Onirologie qui permettait de passer physiquement dans les Contrées du Rêve. Depuis lors, le Culte de Mordiggian est coupé de la dimension onirique.

Les DeMonte sont coupés depuis plus longtemps encore. Bien qu'ils soient entrés en possession du *Manuscrit des Goules* après le désastre du XVIIème siècle qui frappa le Culte des Goules de Paris, la famille ne fit jamais vraiment d'efforts pour maintenir des liens avec les Contrées du Rêve. Cette erreur allait se révéler fatale.

Les DeMonte se reposaient en effet sur le *Manuscrit des Goules* pour transformer de nouveaux membres en monstres et se voient particulièrement handicapés maintenant que Delta Green s'en est emparée (voir page 93 pour une description de ce qui s'est passé). Ils ne possédaient qu'une unique copie de livre et n'avaient aucun moyen de le recréer tout en conservant sa capacité à changer les humains en goules. Le clan n'a donc plus intégré de nouveaux membres depuis 1999.

Juste après le vol du manuscrit par Delta Green, la famille a tenté de retrouver l'objet en tentant de traquer l'agent spécial du FBI Debra Constance. À cause de la disparition de cette dernière et de sa « transformation » en Jean Qualls, elle a échoué. C'est alors qu'une faction du clan a commencé à faire pression pour retourner dans les Contrées du Rêve. Si un moyen de s'y rendre était trouvé, une copie du *Manuscrit des Goules* pourrait y être récupérée et ramenée dans le monde éveillé. Malheureusement, les membres avaient vécu trop longtemps loin des autres colonies de goules et la majeure partie de leurs connaissances sur les Contrées du Rêve était perdue. De plus, leurs habitudes et leurs coutumes faisaient d'eux des parias au sein de leur propre espèce. Pour la plupart des goules, les DeMonte avaient été corrompus par leurs contacts excessifs avec la société humaine. Ils ne creusaient pas, ne mangeaient pas leur viande crue, avaient une hygiène humaine et dormaient dans des lits. Ce que les DeMonte voyaient comme un mode de vie civilisé et cultivé était considéré par leurs « cousins » comme le fait de se faire passer pour de la nourriture.

En conséquence, la plupart des colonies de goules, particulièrement celles associées au Culte de Mordiggian, n'ont aucune envie d'aider les DeMonte à retourner dans les Contrées du Rêve. Les convaincre a nécessité un lent et délicat processus diplomatique additionné de copieux pots-de-vin. Bien entendu, ce processus est devenu particulièrement tendu lorsque Delta Green a eu à nouveau la Nouvelle Orléans dans son collimateur en 2002. Les efforts du clan pour contacter leurs semblables ont pratiquement cessé suite au chaos provoqué par l'ouragan Katrina en 2005.

Zombie rôti

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D6 x 2	7
CON	1D6 x 2	7
TAI	2D6+6	13
POU	0	0
DEX	1D6	3-4

Mouvement : 4
Points de Vie : 8-9
Impact moyen : +0

Compétences
Écouter 25 %

Combat
• Empoignade 25 %
Dégâts spéciaux. Si le zombie rôti sort tout juste du four, une empoignade réussie inflige 1D4 points de dégâts supplémentaires à cause de la chaleur de la chair encore brûlante
• Morsure 30 %
Dégâts 1D3 (à condition qu'il n'y ait pas de pomme dans la bouche)

Protection
Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent aux zombies que 1 point de dégâts et les autres que la moitié de leurs dégâts normaux. Attaquer un zombie rôti à mains nues est possible mais inflige 1 point de dégât par attaque réussie à cause des brûlures provoquées par la chair encore brûlante

Perte de Santé mentale
1/1D10 points. Perte de 1D6 points supplémentaires si le personnage connaissait le zombie avant sa réanimation, 1D8 si c'était quelqu'un de proche

Description physique
Cette créature a été préparée pour un festin et a été rasée, fourrée, assaisonnée, garnie et rôtie comme un cochon de lait. Ces créatures sont très fragiles après avoir été cuites et ont tendance à tomber en morceaux si on les attaque. Leur impact est donc avant tout psychologique. L'avantage est qu'ayant été cuits, ils sont désormais aveugles. Un zombie rôti ne peut attaquer qu'en réussissant d'abord un test d'Écouter pour trouver sa proie.

Durant les années 1920 et 1930, le reste de la Louisiane considérait la Nouvelle Orléans avec méfiance. La ville était trop catholique, trop riche et trop noire pour la population pauvre, blanche et baptiste du reste de l'État. Et puis il y avait sa réputation de lieu de tous les vices. La ville avait fait fortune en important de l'alcool pendant la Prohibition et, malgré la fermeture de Storyville, la pratique de la prostitution y était restée vivace. Elle était aussi la source de toute cette « musique dégénérée pour nègres » qui commençait à envahir les radios et les music-halls. Les DeMonte embrassaient cette culture pleine de liberté à cause de leur propre décadence morale mais aussi parce que c'était une philosophie qu'ils partageaient avec les autres disciples de Mordiggian.
Le clan avait conscience de l'existence d'autres colonies de goules en Amérique du Nord, surtout celles rattachées au Culte de Mordiggian, dont l'envergure était beaucoup plus vaste. Après tout, la famille et le culte descendaient tous deux des réfugiés français du Culte des Goules de Paris. Mais si les DeMonte vénéraient Mordiggian, ils ne se soumettaient pas à l'autorité de son culte officiel basé dans les jungles de la Guyane française.
Le Culte de Mordiggian avait des plans sur le très long terme pour changer la société humaine en une chose si libérale et permissive que la consommation de cadavres n'y serait plus vue comme une abomination. Une fois cela accompli, même si cela devait prendre des siècles, les goules pourraient vivre en plein jour ou au moins déguisées en humains. Après tout, qu'est-ce qu'une poignée de siècles pour des êtres quasi-immortels ?
Le culte a néanmoins subi un violent contrecoup en 1940 suite aux actions de ce que l'on pourrait décrire comme « une bande d'investigateurs et de justiciers amateurs ». Il a perdu son temple et le portail menant aux Contrées du Rêve, quatre décennies de travaux acharnés se voyant réduits à néant en un instant (voir *Le royaume des Ombres* aux éditions Descartes pour plus de détails). Tout reconstruire est impossible, la plupart des membres les plus expérimentés et les plus intelligents du culte ayant été massacrés. Le Culte de Mordiggian mettra sans doute plusieurs décennies à se réorganiser.

Les DeMonte et leur utilisation des zombies

Pendant des siècles, le clan DeMonte a utilisé le sortilège Lien Noir, qui se sert des points de magie du sorcier pour créer un zombie pouvant être contrôlé. Aucun point de POU n'étant sacrifié pour réanimer la créature, celle-ci continue de se décomposer après son « retour » dans notre monde, faisant d'elle un serviteur essentiellement temporaire. Les DeMonte ont toujours conservé quelques zombies autour d'eux afin de leur faire garder des lieux spécifiques ou commettre des meurtres. Dans notre époque moderne, le clan tire avantage des nombreux progrès technologiques pour améliorer son utilisation des zombies. Quand ils ne sont pas en mission, ces serviteurs sont donc conservés dans de grandes chambres froides afin de rester frais plus longtemps. La Nouvelle Orléans souffre d'un climat tout à fait tropical, étant construite sur un marais, avec des températures et un taux d'humidité extrêmement élevés. Laisser des zombies exposés directement aux éléments, surtout pendant l'été, aurait pour conséquence de les faire enfler et putréfier au point de révéler leur nature de cadavres en à peine quelques heures.
Ce type de zombies ayant tendance à faisander rapidement, les goules les déploient parfois en les faisant passer pour des sans-domicile fixe. La plupart des gens n'ont en effet pas envie de trop s'approcher de ce genre de personnes afin d'éviter d'attirer leur attention et d'être la cible de leur harcèlement. De plus, les différentes couches de vêtements usés et de crasse cachent les premiers signes de la décomposition. Enfin, nombre de citoyens s'attendent à ce que ces personnes sentent mauvais, surtout s'ils n'en ont jamais approché. Un médecin professionnel (Médecine à 40 % ou Premiers soins à 60 %) reconnaîtra immédiatement la puanteur de la décomposition. Sans cela, l'observateur devra réussir un test de Médecine, de Premiers Soins ou d'Intuition-20 % lors de sa première rencontre avec un zombie. Une réussite entraînera une perte immédiate de 0/1D6 SAN ; après quoi le personnage n'aura plus besoin que de réussir un test de Trouver Objet Caché ou d'Intuition pour repérer les zombies déguisés. Le gardien pourra ajuster la difficulté de ces tests en fonction de l'état de décomposition du zombie et de la qualité de son déguisement.
Les DeMonte ont accès au sortilège Regard du Zombie mais celui-ci ne permet de donner des ordres qu'à une créature à la fois ; le clan a donc récemment effectué une amélioration technologique lui permettant de contrôle des hordes entières en même temps. Pour ce faire, il utilise un équipement radio et vidéo sophistiqué afin d'équiper ses morts-vivants de casques récepteurs audio. Lorsqu'une opération demande de se tenir à distance respectable, il arrive que les zombies soient aussi équipés de microcaméras. Grâce à une console de commandes centralisées, dotée de multiples écrans et d'un transmetteur radio à bandes multiples, une seule goule peut coordonner les mouvements et les actions de toute une escouade de zombies. De tels groupes peuvent ainsi être utilisés pour attaquer ou patrouiller un complexe de grande importance, les monstres se mouvant de façon aussi délibérée (bien que plus lente) qu'un groupe de mercenaires indépendants.
Les DeMonte peuvent armer leurs zombies. Ils ne s'en privent pas, ces créatures pouvant se voir ordonner d'utiliser n'importe quelle arme de mêlée et les armes à feu les plus simples (les objets plus complexes nécessitent des instructions permanentes). Il est possible de forcer un zombie à pointer une arme vers une cible et d'appuyer sur la gâchette, ce qu'il continuera de faire jusqu'à ce que la victime ait été tuée ; il faudra néanmoins une longue série d'instructions pour recharger l'arme. Les armes à culasse ou à pompe pourraient entraîner une certaine confusion, mais les engins semi-automatiques conviendront parfaitement. En raison de leur manque de finesse, les zombies peuvent seulement utiliser le tir nourri avec les armes entièrement automatiques.
Afin de simplifier les choses, les assassins zombies sont équipés d'armes à grande capacité, préchargées et dont la sécurité a été ôtée. Ils en emportent parfois plusieurs afin de pouvoir jeter les engins vides et dégainer une nouvelle arme pour continuer le combat. Bien évidemment, les zombies ne sont pas des tireurs d'élite. En termes de jeu, ils n'ont jamais plus que le score de base dans toutes les armes. Cela peut suffire ; par exemple, les zombies n'étant guère concernés par la perspective d'une arrestation ou par l'instinct de conservation, ils peuvent s'approcher de leur cible en plein jour, se placer à bout portant et vider les deux tubes de leur fusil de chasse. À cette portée, les pourcentages de chances de toucher sont doublés, ce qui donne deux tentatives à 60 % pour atteindre sa cible. Chaque succès infligeant 4D6 points de dégâts, on peut dire que les probabilités sont du côté des morts.

Les DeMonte partageaient la vision du culte disant qu'un monde plus permissif leur permettrait de ne plus avoir à se cacher comme de la vermine sous un rocher. Pour cette raison, le clan cherchait à soutenir et à promouvoir tout ce que la société interdisait, à commencer par les « crimes sans victimes » qui se montraient souvent des plus profitables. Depuis leur arrivé à la Nouvelle Orléans ils avaient donc mis la main sur l'alcool, les drogues illégales, la prostitution, la pornographie et le jeu. Ils promouvaient également tout ce que la culture de l'époque considérait comme décadent et menaçant pour l'ordre public comme les droits civiques, le droit des femmes, la déségrégation et la fin des lois Jim Crow exercées à l'encontre des citoyens de couleur. Au cours des décennies qui suivirent, ils ont apporté un soutien financier aux groupes défendant les droits des homosexuels, la légalisation de la marijuana, la baisse de l'âge légal et la préservation de la séparation entre l'Église et l'État. Cela devrait décontenancer les Agents les plus modernes et les plus engagés de découvrir que nombre des progrès effectués par l'humanité en matière de Droits de l'Homme ont été soutenus par les cultes des goules dans le but de créer une culture si dépravée et si emprunte de relativisme moral que la consommation en public de chair humaine n'y serait plus vue comme un crime contre la nature. Le Culte de Mordiggian ayant été balayé après le désastre de 1940, les DeMonte sont les seuls à pouvoir continuer ce grand œuvre durant la seconde moitié du XX[ème] siècle.

Les DeMonte ne sont pas sûrs de la direction vers laquelle pousser pour atteindre leur vision d'une société permettant le cannibalisme des morts, mais de par leurs intérêts commerciaux dans la pornographie ils ont rapidement compris la valeur d'Internet en tant que médium pour promouvoir et faire circuler les idées. Dès la fin des années 1990, ils ont décidé de se concentrer sur les formes les plus extrêmes et les plus déviantes de pornographie sur la toile, à partir du moment où un certain public s'y intéressait. Leur soutien a pris des formes diverses mais est principalement resté financier et indirect. Les DeMonte ne possèdent aucun site web proposant ce genre de choses au public. Ils préfèrent utiliser des sociétés écran pour effectuer des contributions anonymes aux défenseurs du Premier Amendement sur la liberté d'expression sur le net comme l'Electronic Frontier Foundation. Les DeMonte ont aussi mis en place d'autres fonds pour fournir une assistance légale à tous ceux qui se voient poursuivis pour avoir produit, disséminé ou possédé tout matériel sexuellement explicite. La seule limite qu'ils ne franchissent pas est celle englobant la pornographie infantile et la prostitution forcée. Le clan comprend que la façon la plus rapide de faire reculer une frontière est de deviner là où elle n'ira jamais. Après tout, la société que les goules veulent créer est un monde où les morts pourront être consommés, pas un monde où les gens se feront tuer pour devenir de la nourriture. La situation idéale produira techniquement des crimes sans victimes, à condition d'ignorer les conséquences psychologiques qu'une telle chose aura sur les familles des défunts. Les DeMonte croient qu'en défendant la pornographie « sans victimes » produite par et pour des adultes consentants, ils parviendront à repousser les limites fixées par les hommes. Ils effectuent également des dons aux organisations militant pour le suicide médicalement assisté ou pour la décriminalisation du suicide.

Bien entendu, il existe une vérité concernant la pornographie sur Internet : peu importe quel fétichisme sexuel vous affectionnez, peu importe sa bizarrerie ou son caractère improbable, quelqu'un a déjà lancé un site web à son sujet. Les DeMonte ont ainsi été surpris de découvrir que le réseau était peuplé de forums, de sites et de listes de diffusion consacrés à la promotion du cannibalisme ou, plus spécifiquement, à la promotion du fétichisme sexuel à base de jeux tournant autour du cannibalisme. Bien que les amusements à base de pinceaux à badigeonner et d'huile d'olive puissent passer pour une perte de temps, la matriarche Antoinette DeMonte s'est montrée fascinée par cette étrange expression de la sexualité humaine. Cet intérêt est devenu une obsession en 2001, quand elle a entendu parler d'Armin Meiwes en Allemagne.

Au cours des siècles on a pu découvrir quelques centaines de cas de cannibalisme liés à des meurtres sauvages ou à des tueurs en série. Des meurtriers comme Albert Fish, Jeffrey Dahmer et Issei Sagawa se sont tous lancés dans la consommation de chair en l'intégrant à leurs obsessions assassines, mais ce n'est qu'après l'affaire Armin Meiwes que ce paradigme a significativement évolué. Là où les autres cannibales meurtriers suivaient leurs victimes, celle-ci les a contactés par les petites annonces. Elle a utilisé Internet pour trouver des personnes souffrant d'une obsession maladive pour le cannibalisme sexualisé et les a poussées à se porter volontaire pour être tuées, cuites et mangées. Meiwes se montrait tout à fait franche quand à ses intentions et de nombreuses personnes ont répondu à son annonce, ne reculant que lorsque leur hôte établissait clairement qu'elle ne faisait pas dans la fiction mais avait réellement l'intention de manger la chair des volontaires. Fait ahurissant, un homme nommé Bernd Jürgen Brandes est venu la trouver et a accepté d'être tué et mangé, ce qui lui est finalement arrivé.

Ce qui importait aux DeMonte était que Meiwes tentait de défendre ses pratiques assassines et cannibales en mettant en avant

Brute zombie

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6 x 1,5	15-17
CON	3D6 x 1,5	15-17
TAI	2D6+6	13
POU	0	0
DEX	2D6	7

Mouvement : 6
Points de Vie : 14-15
Impact moyen : + 2

Compétences
Athlétisme 30 %

Combat
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D3
- Toutes les autres compétences de combat à leur score de base

Protection
Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent aux zombies que 1 point de dégâts et les autres que la moitié de leurs dégâts normaux. Au fur et à mesure que le zombie se décompose il devient de moins en moins solide structurellement. Cet état est représenté par la perte de 1 point de CON par jour d'exposition aux éléments

Perte de Santé mentale
Dépend de l'état de décomposition :
0/1D6 pour un zombie encore frais et habillé
1/1D8 points pour un zombie faisandé et habillé ou pour un zombie à peu près frais mais nu
1/1D10 pour un zombie bien juteux

Description physique
Ces zombies continuent de se décomposer après avoir été réanimés, devenant progressivement de plus en plus gonflés et rances. À moins d'être placés en réfrigération, ils se mettent rapidement à pourrir. Les corps frais peuvent passer pour humains (surtout si leurs yeux sont cachés derrière des lunettes de soleil). Pendant les premiers jours leur pâleur mortelle peut être dissimulée sous du maquillage. Après cela, mieux vaut les déguiser en sans-domiciles fixes.
Les DeMonte sont des êtres économes. Quand un zombie devient trop faisandé pour pouvoir se montrer utile, ou s'il devient simplement incapable de passer pour un humain, il se voit envoyé aux cuisines du clan pour finir dans un festin. Il n'est pas « désactivé » pour autant car la famille trouve bien pratique que le plat principal aide à sa propre préparation. À cause de l'obsession d'Antoinette DeMonte pour un « cannibalisme consensuel », celle-ci utilise souvent ses zombies dans une grotesque pantomime où le plat s'offre de lui-même et se déplace jusqu'à son assiette. Si des Agents s'infiltraient un jour dans le « terrier » du clan, ils pourraient voir un zombie ou deux, plus ou moins démembrés, attendre en cuisines. L'un d'eux pourrait même être occupé à se vider de lui-même avant de remplir son estomac de farce. Même cuits, les zombies conservent leur capacité à obéir aux ordres, ce qui peut se montrer particulièrement utile quand il devient nécessaire de faire passer un cadavre entièrement rôti et encore bouillant de l'énorme poêle où il se trouve jusqu'à un plateau. Au gardien de dépeindre une scène où un corps rôti avec une pomme dans la bouche, dont le ventre est rempli de farce et qui est recouvert d'anneaux d'ananas, se lève brusquement, descend de la table du dîner ou du four et attaque les Agents.

le fait de n'avoir jamais caché ses intentions et de n'avoir reçu que des victimes s'offrant de leur plein gré. Bien que cette tactique ne lui ait été d'aucune utilité, transformant sa condamnation pour homicide involontaire en condamnation pour meurtre après appel, elle a néanmoins réussi à gagner le cœur du clan. Après tout, même si Clarence Darrow a perdu le « procès du singe » en défendant l'enseignement de l'évolution, l'événement a tout de même annoncé la fin d'une éducation créationniste soutenue par l'État. Qui sait ? Peut-être est-ce là le début d'un mouvement en faveur du cannibalisme consensuel ?

L'idée d'un « cannibalisme consensuel » fait depuis longtemps vibrer la corde d'Antoinette DeMonte. Après avoir engagé un cabinet d'avocats capable de se montrer discret, elle a réussi à apprendre que de nombreux pays comme l'Allemagne de l'affaire Meiwes ne disposaient pas de lois interdisant le cannibalisme. Le meurtre y est illégal et il existe quantité d'autres textes régissant les corps et la façon dont ils doivent être traités, mais l'acte de dévorer la chair n'est que très rarement mentionné ouvertement. Si les lois contre le suicide assisté pouvaient être sapées, une autre « affaire test » pourrait probablement être lancée, cette fois sous le contrôle des DeMonte. Mais l'intérêt d'Antoinette pour le cannibalisme consensuel n'a pas pour unique objectif l'avancement des plans visant à créer une société plus permissive. Elle a toujours cru que ceux dont les DeMonte se nourrissaient devaient comprendre, accepter et même embrasser leur place dans la chaîne alimentaire. Les humains devraient apprécier la préservation de leurs souvenirs à l'intérieur des goules se nourrissant d'eux qui est la forme d'immortalité la plus proche de ce dont ils puissent espérer bénéficier. Ils devraient se montrer reconnaissants, chercher des goules et s'offrir à elles afin qu'une partie d'eux-mêmes puisse se voir conservée pour toujours à l'intérieur. Elle ressent néanmoins un frisson terrible à l'idée de voir les hommes faire la queue pour la supplier de les dévorer. Pour y parvenir, elle a utilisé ses compétences d'alchimiste et de sorcière pour lancer d'anciens sortilèges dans le but de forcer les humains à voir les choses sous cet angle. Elle met également à profit d'autres jeux particulièrement dérangeants impliquant les zombies du clan et l'utilisation de Lien Noir.

Durant les années 1990, le nombre de meurtres dans la Nouvelle Orléans est monté en flèche. Le chômage chronique, la drogue et l'inertie des organismes caritatifs se sont combinés pour créer une culture faite de violence extrême. Ce nombre est monté jusqu'à 421 en 1994, soit 86 meurtres par 100 000 habitants (à comparer avec la moyenne nationale qui était alors plus proche de 7 meurtres par 100 000 habitants). La situation était parfaite pour les DeMonte ; dans un environnement aussi violent, faire disparaître quelques corps allait se révéler aisé, surtout si ces derniers appartenaient à la frange jeune, pauvre et noire de la population. Au tournant du XXIème siècle, les DeMonte n'ont peut-être toujours pas trouvé de remplaçants aux festins offerts autrefois par la « saison des fièvres » annuelle, mais la combinaison des overdoses, des violences dues à la drogue et du climat général de négligence accentuée par la pauvreté leur assurait un garde-manger bien rempli. Même lorsque le taux de criminalité a baissé vers 2001, la mainmise exercée par le clan sur les funérariums locaux leur évitait de devoir sauter le moindre repas. Et pour les fois où le ravitaillement laissait à désirer, ils disposaient des ressources financières nécessaires pour acheter des corps à des funérariums corrompus pouvant se trouver aussi loin que la Géorgie. Ils formaient une aristocratie secrète qui faisait de la ville ce qu'ils voulaient pour assouvir leurs envies. Ils étaient hors d'atteinte des lois des hommes : rien ni personne ne pouvait se dresser contre eux.

La cuisine des goules de la Nouvelle Orléans

Les goules doivent manger de la chair humaine faisandée afin de se nourrir. La chair fraîche ne suffit pas. Pour que des humains se changent en goules, ils doivent également absorber de grandes quantités de viande pourrie pendant de longues périodes, des années pour être précis. La proximité de goules ne semble pas permettre d'accélérer ce changement. Le clan DeMonte n'est pas différent des autres à cet égard : il leur faut consommer de la chair humaine faisandée. Les similarités s'arrêtent là cependant. Là où les goules traditionnelles dévorent les cadavres à même le cercueil, les déchiquetant avec leurs dents et leurs griffes, les DeMonte maintiennent un niveau inhabituel de préciosité. Ils mangent dans de la porcelaine de Chine la plus délicate, utilisent des couteaux et des fourchettes et boivent dans des verres en cristal. Ils ne dévorent pas les corps avec leurs dents et leurs griffes, mais préfèrent découper leur nourriture et prendre une bouchée à la fois. Plus étrange encore, ils créent des recettes pour leurs plats, assaisonnant la chair pourrie avec des épices achetées dans les cuisines cajuns et créoles les plus renommées de la ville. Le fait le plus bizarre reste néanmoins que contrairement aux autres goules les DeMonte font cuire leurs mets. La chair humaine gâtée est noircie d'épices cajuns ou mélangée à d'autres plats plus traditionnels comme le *gumbo* ou le *jambalaya*. Il semble que la culture de la Nouvelle Orléans, avec son emphase sur l'art de la table, ait atteint la famille tout entière.

Le fait que le principal ingrédient de ces plats soit de la viande gâtée n'échappera pas aux humains les goûtant. Leurs effluves ont de quoi révolter un palais ordinaire et entraîneront certainement une violente intoxication alimentaire. Bien que la plupart de ces mets aient l'air tout à fait ordinaires, les DeMonte en servent quantité d'autres dont les ingrédients sont visiblement d'origine humaine. Cela va de l'ironique « gros cochon » servi comme un cochon de lait rôti avec sa pomme dans la bouche aux têtes transformées en bols décoratifs, sans oublier l'« un doigt de quelque chose » parfaitement littéral. Les autres détails sont laissés à l'imagination diabolique du gardien.

Faites entrer Delta Green

Delta Green a appris l'existence de goules dans la Nouvelle Orléans en 1992, quand l'agent spécial du FBI Debra Constance, également membre de Delta Green, a été exposée au *Manuscrit des Goules* et transformée en une horreur nécrophage. Theodore Morse, un vieil ami de l'agent Constance qui avait été lui-même changé en goule trois ans auparavant, est celui qui l'a mise en contact avec le tome maudit. Ses motivations étaient stupidement juvéniles : ayant toujours voulu sortir avec Constance, il pensait qu'en la changeant en monstre elle finirait par tomber dans ses bras. Le plan a échoué de façon spectaculaire : Constance a rejeté Morse, a pris le *Manuscrit des Goules* et a rejoint ses collègues de Delta Green.

Plutôt que de la tuer sans réfléchir, ceux-ci ont tenté de l'aider à garder son humanité. Au départ ils pensaient que Debra Constance pouvait peut-être être soignée, mais leurs recherches ne leur ont rien apporté. L'un d'eux était un responsable de la CIA qui avait travaillé pendant des décennies en tant qu'espion « illégal » sans le moindre soutien diplomatique pour le couvrir en cas d'arrestation par un quelconque contre-espionnage étranger. Cet homme, connu de ses camarades conspirateurs sous le nom de « John Drake », pensait qu'il y avait peut-être un moyen d'utiliser Constance dans certaines missions. À cette fin, il l'a aidée à suivre un régime approprié ; il est même allé jusqu'à mettre à sa disposition le corps d'une call-girl de Los Angeles morte d'une overdose, afin qu'elle puisse le dévorer tout en utilisant le sortilège Ressemblance. Capable désormais de passer pour une humaine, Constance a pu se reconstruire un semblant d'identité ; avec l'aide d'autres agents de Delta Green, John Drake a alors créé une série de documents soutenant la nouvelle vie de l'agent-goule : celle de Jean Qualls, psychologue médico-légale et consultante pour le FBI. C'est sous cette nouvelle identité que Debra Constance a pu à nouveau participer aux opérations du groupe.

Quand Delta Green a été réorganisée en une conspiration à base de cellules, c'est Drake qui a dû expliquer à la Cellule A qu'il disposait d'une goule « apprivoisée » capable d'interroger les morts en les dévorant. Convaincre ses supérieurs s'est révélé difficile ; au départ, Alphonse et Adam voulaient que Jean Qualls soit immédiatement abattue en tant que menace pour la sécurité de Delta Green. Après tout, elle en savait trop et rien ne permettait de savoir comment elle évoluerait si elle succombait entièrement au côté monstrueux de sa nature. Drake pointait le fait que, si des précautions spécifiques étaient respectées, il serait possible pour la conspiration de tirer de grands profits de Jean Qualls avant que celle-ci ne doive être éliminée. La Cellule A a donc décidé de faire un essai et de tirer le maximum de l'Agent condamné avant que son exécution ne devienne une nécessité absolue. La Cellule N a été créée autour de la nouvellement baptisée « Agent Nancy », avec deux autres membres désignés à la fois comme assistants et comme geôliers.

Les Agents Nick et Nolan ont reçu l'ordre d'exécuter l'Agent Nancy si jamais celle-ci devait perdre le peu qui lui reste d'humanité.

Quand Constance a été changée en goule, Delta Green a enquêté sur la colonie de monstres qu'elle suspectait d'opérer à la Nouvelle Orléans. La seule piste dont le groupe disposait était l'identité de Teddy Morse, et il n'a pu apprendre que ce que la police savait quand elle avait enquêté sur la disparition de cet homme trois ans auparavant. Morse s'était détaché de ses amis et de ses collègues du journal *Times Picayune*. Il s'était replié sur lui-même et ne parlait plus de sa vie privée. À l'époque, les gens de son entourage craignaient qu'il se soit embarqué dans quelques vices dont il n'osait pas parler. Personne ne s'attendait néanmoins à le voir disparaître en laissant derrière lui ses affaires personnelles et son compte en banque. Finalement, l'enquête de Delta Green à la Nouvelle Orléans s'est achevée sur une impasse.

Quand le groupe s'est réorganisé en 1994, l'incident de la Nouvelle Orléans a été oublié. Aucun Agent ne s'est vu confier la suite des opérations, mais un Sympathisant local a reçu pour mission de garder un œil sur la situation en ville. Le Père Luther Marks était un prêtre jésuite et un professeur d'histoire à l'université de Loyola. Entre 1994 et 1999, il a participé directement à deux opérations de Delta Green et fourni un important soutien ARCHINT lors d'une troisième affaire. On ne lui a jamais communiqué de détails sur la transformation de l'Agent Nancy ou sur la possible existence d'une colonie de goules en ville. Ce refus d'informer le Père Marks peut être attribué à la répugnance générale de Delta Green à partager ses informations ; le groupe était convaincu que s'il parlait des goules au Sympathisant, ce dernier commencerait à en voir derrière la moindre pierre tombale. Cette incapacité à informer correctement leur Agent sur place allait se révéler être une terrible erreur.

De leur côté, les DeMonte étaient enragés par la perte du *Manuscrit des Goules* mais avaient bien du mal à savoir quoi faire pour y remédier. Ils avaient découvert la responsabilité de Morse dans le vol et, s'ils le capturèrent et le dévorèrent, cela ne résolut pas leur problème. Le voleur ne savait absolument pas où Constance était allée. Le clan n'étant pas prêt à dévorer au hasard des agents du FBI pour retrouver sa trace, il devait simplement



attendre qu'elle refasse surface. Antoinette DeMonte imaginait que si Constance avait été transformée en goule, elle pouvait avoir utilisé les sortilèges du livre pour changer son apparence. Envisageant la possibilité que la cible puisse avoir rejoint une autre colonie de goules, les membres de la famille entrèrent en contact avec les monstres résidant en dehors de la Nouvelle Orléans sans pour autant obtenir d'informations utiles. Les années passant, les DeMonte sont devenus impatients et ont décidé de chercher les tombes d'anciens agents du FBI ayant travaillé avec l'agent Constance à l'époque où elle disparut, espérant que les souvenirs de ces derniers les aideraient à la retrouver. Aucune aide n'a néanmoins été obtenue des deux malheureuses opportunités qui se sont présentées et les DeMonte ont dû à nouveau stopper leurs recherches et attendre.

Dix ans après et en dépit de sa précédente rencontre avec elles, Delta Green n'avait pas conscience de la taille et de l'organisation de la colonie de goules à la Nouvelle Orléans. Le Père Luther Marks avait en effet gardé les yeux ouverts et accumulé un énorme dossier sur ce qu'il soupçonnait d'être un groupe installé en ville depuis le XIXème siècle dans le but de tirer profit du fort taux de mortalité qui y régnait. Il pensait au départ qu'il pouvait s'agir d'un genre de nécromanciens ayant besoin de restes humains comme ingrédients ou de la proximité de la mort pour faire fonctionner leur sorcellerie. Puis il s'est mis à soupçonner un culte vaudou dédié au Baron Samedi, le seigneur des morts. Il a alors découvert l'existence d'une légende urbaine oubliée datant de l'époque des épidémies de fièvre jaune. Les plus vieux habitants de la ville se souvenaient d'histoires racontées durant leur enfance, des histoires racontées par leurs parents et leurs grands-parents qui disaient que lorsque la maladie tombait sur la ville, les riches et les puissants fuyaient à la campagne et les courtisans de la Mort marchaient dans les rues pour se nourrir dans le sillon laissé par leur seigneur. Se nourrir non pas des vivants mais des morts. C'est pendant que le Père Marks traquait les sources originelles de cette légende qu'il a pris conscience de l'existence d'un livre scandaleux appelé *La Fête du Nouveau Monde*. Ce n'est qu'après avoir commencé à chercher l'ouvrage chez les vendeurs de livres rares de la ville qu'il a compris qu'il était surveillé.

Craignant pour sa vie, le Père Marks est entré en contact avec son supérieur dans Delta Green, l'Agent Graham, par l'intermédiaire d'une boîte aux lettres à la Nouvelle Orléans le 8 avril 2002. Graham était le nom de code de l'agent spécial William Raymond « Billy Ray » Weeks du FBI. Lorsque ce dernier a reçu le message, le Père Marks avait déjà disparu et était accusé de possession de documents liés à la pornographie infantile. Le département de la police de la Nouvelle Orléans le cherchait et saisissait tous ses objets personnels. L'Agent Graham est arrivé juste à temps pour empêcher le clan

de couvrir complètement ses traces. Alors qu'il fouillait le bureau du Père à l'université de Loyola, il a blessé par balle une goule se faisant passer pour le disparu. Voir le faux Père Marks reprendre sa forme monstrueuse ne laissait que peu de doutes sur la nature de ce nouvel ennemi.

Les efforts effectués dans le but d'accéder aux effets personnels du Père saisis par le département de la police se sont vus dérouter par toutes sortes de délais, d'impasses, de preuves « perdues » et de dossiers « égarés ». Plus tard on apprenait que des hommes se faisant passer pour des inspecteurs éliminaient systématiquement toutes les pistes laissées par le disparu. Certains de ceux que le Père Mark avait interrogés avaient même été retrouvés morts peu après avoir rencontré ces soi-disant inspecteurs de police. L'équipe de Delta Green a donc décidé d'abandonner toute tentative pour collaborer avec les autorités locales et d'opérer comme si le New Orleans Police Department était une puissance hostile. Avec l'aide du reste de la Cellule G, l'Agent Graham a été capable de recréer les recherches du Père Marks en fouillant les sites web qu'il avait visités, en lisant les livres qu'il avait lus et en consultant les mêmes archives publiques. Ils ont fini par retrouver les légendes des mangeurs de morts qui écumaient les « barges et les îles de la peste » dans la Nouvelle Orléans du XIXème siècle.

Quand la Cellule G a rapporté ce qu'elle avait appris, la Cellule A a réalisé qu'elle tenait là une nouvelle piste sur la colonie de goules de la Nouvelle Orléans. Les chefs de Delta Green ont donc envoyé la Cellule N aider ceux qui se trouvaient sur place, sans pour autant lui révéler que l'Agent Nancy était Jean Qualls, la goule privée de la conspiration. Cette dernière a ensuite donné à la Cellule G toutes les informations qu'elle possédait sur les goules, pour la plupart tirées du *Manuscrit des Goules* et des Gardiens de la Foi de la ville de New York. La majorité de ces renseignements ne s'appliquaient pas directement aux conditions de la Nouvelle Orléans, des tunnels ne pouvant exister sous la ville. Notant que le Père Marks faisait des recherches sur les funérariums, la Cellule G a compris que ce dernier soupçonnait certains de ces commerces de servir de ravitaillement aux colonies de goules. Ils ont alors commencé à surveiller les petites entreprises familiales, particulièrement celles comportant un crématorium. Une de ces entreprises, Fort Funerary Services, était liée à un culte vaudou contrôlé par les goules. L'équipe a pu voir des corps être emmenés hors du funérarium, au milieu de la nuit, et être livrés dans divers entrepôts à travers la ville. En examinant les registres, ils ont pu découvrir que le propriétaire d'un des entrepôts était un enfant mort en 1878 qui avait soi-disant acheté l'endroit en 1927.

Cette piste était la première avancée véritable dans l'enquête. Delta Green a alors organisé une surveillance à long terme de l'entrepôt dans l'espoir de connaître les déplacements et l'identité de tous ceux qui visitaient ce « garde-manger plein de cadavres ». Après deux semaines d'observation, ils étaient sur le point de débusquer l'organisation tout entière et auraient réussi si les DeMonte avaient été un peu moins sur la défensive. Les goules ont détecté la surveillance et décidé de contre-attaquer. La nuit du 26 avril 2002, les goules ont pratiquement décimé toute l'équipe de Delta Green. Des zombies équipés d'un contrôle à distance et armés jusqu'aux dents à l'aide de fusils automatiques ont piégé quatre Agents dans leur QG du Quartier français avant de mettre le feu au bâtiment. Au cours d'une fusillade désespérée, un agent de Delta Green a été blessé et un autre, l'Agent Nolan, a été capturé par les DeMonte alors qu'il couvrait la retraite de ses compagnons. Durant la fuite, l'Agent Nancy a été blessée elle aussi et a laissé choir son déguisement, révélant sa véritable nature de goule au reste de l'équipe. Cette surprise a pratiquement provoqué une fusillade entre cellules. Quittant la ville, le groupe a fait passer le mot aux goules par l'intermédiaire d'un des funérariums compromis qu'il était disposé à échanger le *Manuscrit des Goules* contre la vie de l'Agent Nolan.

Après d'intenses préparatifs et des renforts de la Cellule C ainsi que de quelques Sympathisants, l'équipe a pu organiser l'échange du tome maudit contre l'Agent capturé. En temps normal, un Agent est généralement sacrifié, mais la capacité des goules à absorber les souvenirs par nécrophagie et les connaissances de Nolan concernant le sommet de Delta Green laissaient courir le risque de voir exposée l'organisation tout entière. Avec leur don pour changer de forme et voler les souvenirs, les goules auraient eu la possibilité de se frayer un chemin jusqu'à la Cellule A en quelques semaines. Il était donc indispensable de récupérer Nolan en vie et intact.

Les DeMonte souhaitaient ardemment retrouver le *Manuscrit des Goules* mais ils savaient également qu'ils ne pouvaient pas se permettre de laisser les Agents s'échapper. Ils ne savaient presque rien de ces fouinards à part leur expertise en matière de surveillance électronique, leur accès à des armes automatiques et leur non-collaboration avec le New Orleans Police Department. Il semblait impossible qu'une agence étrangère de maintien de l'ordre ait pu opérer à la Nouvelle Orléans sans en informer le NOPD, l'idée d'enquêteurs au service du gouvernement a donc été rejetée. Utilisant leurs liens avec des éléments corrompus de la cité, de la paroisse et de l'État, les DeMonte se sont arrangés pour faire l'échange au milieu de la chaussée du lac Pontchartrain, un pont suspendu de quarante kilomètres traversant le lac au nord de la ville, là où les autoroutes vers le nord et le sud sont reliées à différents endroits par des échangeurs réservés aux urgences. Les goules avaient choisi la rampe à bateaux et les quais situés en dessous de

Ce que Delta Green sait des DeMonte

Quand l'Agent Nancy a « débriefé » la tête de goule récupérée sur le pont suspendu, elle a dévoré son cerveau avant d'être victime d'un violent spasme au moment où les souvenirs accumulés du monstre ont ricoché dans son crâne. L'acte l'a laissée gravement affaiblie mais elle a pu répondre à de nombreuses questions que Delta Green se posait. Voici ce que la conspiration a appris :

- La colonie de goules est venue d'Europe au début des années 1700 et les membres originels appartenaient à une famille aristocratique appelée les de Monte. La plupart des membres actuels ont rejoint le clan après sa venue au Nouveau Monde
- Le clan est dirigé par une puissante sorcière qui se fait appeler la marquise Antoinette DeMonte et qui se fait parfois passer pour Marie Laveau, la reine du vaudou de la Nouvelle Orléans morte il y a des lustres
- La colonie contrôle de nombreux funérariums, a de l'influence sur la culture vaudou de la ville et a la main mise sur les gangsters, les politiciens et les plus vieilles fortunes de la cité grâce à un réseau de pots-de-vin, de chantage et d'intimidation bâti grâce à sa capacité à connaître les secrets des morts
- Le clan n'est pas organisé autour de l'adoration religieuse d'un quelconque Grand Ancien ou Dieu Extérieur. Ses membres semblent étonnamment terre à terre
- Le seul moyen qu'a le clan pour transformer de nouvelles recrues est la lecture forcée du *Manuscrit des Goules*
- Les goules connaissent un sortilège qui leur permet de changer leur apparence, mais ce déguisement tombe lorsqu'elles ressentent de la douleur physique, révélant leur véritable forme
- Delta Green a appris les noms de douzaines d'entreprises et de propriétés possédées par le clan
- La conspiration a appris les fausses identités sous lesquelles vivaient quantité de goules.

Tout ce dont Delta Green avait besoin était de voir les Marines américains débarquer pour traquer ces monstres. Bien évidemment, ces derniers n'ont pas répondu à un tel appel depuis 1969. Le temps que l'organisation se soit suffisamment réorganisée, les DeMonte ont changé d'identité et abandonné la plupart de leurs propriétés. L'opportunité d'obtenir une victoire rapide est passée.

la chaussée surélevée pour s'assurer une complète isolation et une absolue tranquillité. Leurs contacts avec l'administration du pont leur assuraient que la structure serait fermée au trafic pendant quelques heures au milieu de la nuit, des agents de police corrompus gardant chaque bout du pont, une armée de zombies contrôlés à distance ainsi que des goules stationnant le long du pont au niveau des échangeurs. L'Agent Nolan devait même être amené par bateau jusqu'aux quais pour s'assurer de disposer d'une échappatoire et ne pas se retrouver coincés sur le pont.

Les préparatifs des DeMonte ne leur ont finalement rien apporté. Durant les premières heures du 30 avril 2002, utilisant une combinaison de bluff, de magie, de contre-mesures électroniques, une quantité obscène d'armes à feu ainsi qu'un hélicoptère lourd CH-53E Super Stallion « emprunté » à la base aéronavale de Pensacola, l'équipe de Delta Green a pu récupérer l'Agent Nolan avant de disparaître dans le ciel nocturne, ne laissant rien derrière elle exceptés deux véhicules de location payés à l'aide de cartes de crédits appartenant à des personnes qui n'avaient jamais existé, un coffre rempli de pâte à modeler ressemblant à du C4, quelques douzaines de douilles et un paquet de chevrotine, une pile de zombies réduits en purée, une demi-douzaine de poulets dont les cous avaient été arrachés et une goule décapitée dont les genoux et les coudes avaient été sectionnés. Devant un tel spectacle les DeMonte sont restés figés, la bouche béant sous l'effet du choc.

Passer à la caisse

Suite à cette opération de sauvetage Delta Green se retrouvait avec trois priorités : interroger la tête de goule qu'ils avaient récupérée, débriefer l'Agent Nolan et stériliser l'opération. Puisqu'il était clair que les ennemis étaient des goules, la conspiration avait un train d'avance sur cette dernière tâche. Delta Green possédait une liste de contacts pour chaque Agent ou Sympathisant envoyés à la Nouvelle Orléans. Si les goules s'emparaient de l'un d'entre eux, l'organisation était prête à couper et cautériser tous les points de contact. Les boîtes aux lettres et les numéros de téléphone seraient abandonnés et toutes les personnes ayant été en contact avec le disparu se verraient signifier de traiter ce dernier comme une menace absolue. De plus, tout Agent ou Sympathisant pouvant croire que le disparu en savait plus sur eux que leur simple nom de code devait être prêt à sauver sa peau et à prendre le large. La Cellule A a décidé d'attendre que l'Agent Nolan soit débriefé avant d'annuler l'alerte mise en place suite à sa capture. Un acte qui allait se révéler salutaire.

Après son sauvetage l'Agent Nolan a été mis sous sédatifs et envoyé par avion à un hôpital psychiatrique de Boulder, Colorado, sous l'égide du service des vétérans. Dirigé par l'Agent Brown, cet endroit est utilisé par Delta Green pour cacher les Agents et Sympathisants souffrant de problèmes mentaux. L'Agent Nolan y a été admis sous un faux nom et mis à l'écart des autres patients durant son débriefing. Il a réussi à garder ses esprits pendant à peu près trois jours avant que des signes d'instabilité ne fassent surface, à commencer par des cycles de sommeil interrompus. Quand les responsables du débriefing ont détecté des failles dans le récit de sa captivité, Nolan s'est mis à refuser de coopérer et a réclamé de voir l'Agent Nancy en privé.

Quand l'Agent Nancy a fini de « débriefer » la tête de goule, elle a donc rencontré Nolan dans sa cellule d'hôpital psychiatrique. C'est alors que la réalité de ce que les goules avaient fait à l'Agent est apparue : utilisant une horrible combinaison de sorcellerie et de sévices sexuels, la marquise a rendu fou Nolan et créé une obsession portant sur le besoin d'être dévoré. Néanmoins, au lieu de se fixer sur la marquise, l'Agent Nolan a choisi l'Agent Nancy pour mourir. Tandis qu'il hurlait hystériquement son amour pour elle et son besoin de la voir « connaître sa chair » afin que tous deux puissent être ensemble pour toujours, l'Agent Nolan a été maîtrisé et mis à nouveau sous sédatifs. La rencontre a failli rendre folle l'Agent Nancy, terrifiée par les profondeurs de la folie dans laquelle son ancien partenaire avait sombré. La Cellule A a alors ordonné que l'Agent Nolan reste confiné indéfiniment et n'ait aucun contact avec l'Agent Nancy. De plus, l'Agent Nancy ayant juré de se venger du clan, la Cellule A l'a retirée de l'affaire de la Nouvelle Orléans. Elle était devenue trop déséquilibrée pour pouvoir agir avec la discrétion qui s'impose. Inutile de dire que l'Agent Nancy n'a pas pris la chose avec philosophie.

À la fin du débriefing global, Delta Green a estimé être rentrée tactiquement dans ses frais. Un Sympathisant était mort et un Agent important devait être confiné indéfiniment dans un asile de fous. Trop de faveurs et d'argent avaient été sacrifiés pour tuer une simple goule et déchiqueter quelques zombies sans valeur. Stratégiquement néanmoins, la rencontre avait légèrement tourné en la faveur de la conspiration. Si Delta Green avait obtenu des renseignements importants quand l'Agent Nancy avait « débriefé » la tête récupérée, si les DeMonte n'avaient pratiquement rien appris sur leurs adversaires, la conspiration ne disposait pas des muscles nécessaires pour tirer immédiatement avantage de ce qu'elle avait appris. Malheureusement, elle avait également perdu son avantage le plus important : le secret de son existence. Les DeMonte savaient désormais que quelqu'un les avait dans la ligne de mire. Pire encore, durant le sauvetage de l'Agent Nolan, Delta Green avait fait la démonstration de ses limites en termes de logistique, de magie

et de puissance de feu. Elle avait montré sa main la plus forte aux DeMonte. Les bluffer serait désormais impossible et les surprendre encore moins. Delta Green était face à un ennemi puissant qui allait être sur ses gardes.

Juste après le désastre du pont suspendu, les DeMonte ont tout fait pour cacher ce qui s'était passé. Heureusement pour eux, il n'y avait là aucun corps dont la disparition (l'ingestion) serait remarquée. Le clan était très clairement en grand danger. Leur ennemi avait utilisé des contre-mesures électroniques pour brouiller les communications et contrôler leurs hommes de main zombies. Ils avaient utilisé la magie pour détruire ceux qui gardaient l'otage et s'étaient échappés à bord d'un énorme hélicoptère vert avec le mot MARINES peint sur les côtés. Pire encore, ils avaient coupé et emporté la tête du chef de la sécurité des DeMonte, ce qui était exactement la tactique que le clan aurait employée pour dévorer le cerveau d'un ennemi afin d'apprendre ses secrets. Puisque cet adversaire anonyme était le même que celui qui avait volé le *Manuscrit des Goules* des années auparavant, et puisqu'il semblait improbable que personne ne l'ait lu depuis (avec les résultats que l'on connaît), les DeMonte partaient du principe que l'ennemi avait accès à une goule qu'il détenait peut-être dans une cellule quelconque. Il ne faisait aucun doute que la créature allait se voir contrainte de dévorer le cerveau de l'ancien chef de la sécurité avant d'être torturée pour révéler tout ce qu'elle aurait appris de son repas. À tout moment, une armée de commandos de la CIA en tenue noire risquait de débarquer sous l'autorité du *PATRIOT Act* des États-Unis avant d'utiliser une « extradition extraordinaire » pour emmener le clan dans un centre de détention secret en Europe de l'Est et les y torturer voire les disséquer.

La marquise a donc déclenché l'alarme. Tous les membres du clan ont laissé tomber la personnalité sous laquelle ils avaient vécu. L'argent a été retiré des banques, les appartements et les maisons ont été abandonnés et les voitures ont été laissées dans des quartiers où elles seraient sûres d'être volées. Le clan s'est caché pour se réorganiser. De nouvelles identités, avec tous les papiers et les numéros de sécurité sociale afférents, ont été remises à ses membres. Ce repli a coûté plusieurs millions de dollars à la famille mais c'était le seul choix possible. Il fallait faire vite sous peine de se voir entièrement annihilés par un assaut massif des fédéraux.

Le démantèlement de la Cellule N

Suite aux opérations de 2002, la Cellule N a dû être entièrement réorganisée. L'Agent Nolan était devenu fou et confiné dans l'aile psychiatrique de l'hôpital pour vétérans de Boulder dans le Colorado. La Cellule A avait perdu toute confiance en l'Agent Nancy ; après avoir vu la violence de sa réaction devant la condition mentale de l'Agent Nolan, l'Agent Brown de la Cellule B avait rapporté à la Cellule A que Nancy était proche du point de rupture. La tête de l'organisation l'avait alors décrétée inapte au travail sur le terrain, avant de la retirer du groupe de la Nouvelle Orléans et de lui ordonner de se tenir à l'écart de la ville. Deux nouveaux gardiens lui ont été assignés depuis, les Agents Norman et Nigel, l'Agent Nick se voyant transféré dans la Cellule L. L'Agent Nancy a été avertie : si elle tente de retourner à la Nouvelle Orléans sans la permission de la Cellule A, elle sera abattue. L'Agent Nick, devenu l'Agent Lewis, est maintenu à l'écart de son ancienne camarade et des opérations à la Nouvelle Orléans.

L'Agent Nolan est en fait un danger pour lui-même ainsi que pour Delta Green. Son vrai nom est William Cassidy, ancien agent spécial du FBI ; il est autrefois parti en retraite anticipée pour raisons médicales grâce à l'intervention de la conspiration qui voulait pouvoir l'utiliser à plein-temps. Il passera le reste de sa vie confiné dans l'aile psychiatrique de l'hôpital du service des vétérans de Boulder. Combien de temps vivra-t-il encore ? Cela dépendra de deux choses : tentera-t-il de s'échapper, et à quel point la Cellule A l'en croira-t-elle capable ? S'il parvient à fuir le complexe, les joueurs pourraient constituer l'équipe chargée de le retrouver. Le ramener en vie pourrait ne pas faire partie du plan officiel. Tout ordre de mise à mort concernant un Agent Nolan en fuite pourrait pousser l'équipe des joueurs à tomber sur ses anciens camarades de la Cellule N, les Agent Nancy et Nick. Aucun ne souhaite voir Nolan se faire tuer, et tous deux prendront de gros risques pour le prendre vivant. Ayant travaillé avec Nolan pendant des années, Nancy et Nick sont les plus aptes à le retrouver en cherchant dans ses anciens lieux de crèche et ses vieilles planques ; ils pourraient ainsi tenter de prendre l'équipe des joueurs de vitesse. Si les joueurs tentent de les recruter, ils se montreront coopératifs même si on leur dit que Nolan doit être abattu à vue, mais saboteront toute tentative pour ce faire et tenteront de l'attraper vivant.

Si Nolan effectue plusieurs tentatives de fuite ou s'il réussit et est ramené à l'hôpital, la Cellule A pourrait bien décider que les risques encourus en le laissant en vie sont trop grands et pourrait arranger un assassinat. Une telle tentative devra être menée dans le plus grand secret et sans que l'Agent Brown (qui dirige l'hôpital) en soit informé, son dossier indiquant une potentielle hostilité face à des « mesures aussi extrêmes ». Néanmoins, si l'on apprenait que Nolan devait être tué, les joueurs se retrouveraient à nouveau face à ses anciens coéquipiers venus tenter d'empêcher le meurtre. Nick et Nancy pourraient aller jusqu'à kidnapper l'Agent Nolan avant de le cacher dans un lieu désaffecté. Considérant les liens émotionnels entre l'Agent Nolan et l'Agent Nancy, il est impossible de dire jusqu'où cette dernière pourrait aller pour le protéger.

L'Agent Nolan est fou à lier, irrémédiablement. Son but étrange est de devenir immortel à travers un acte intime, celui de se faire manger par une goule et de subsister dans sa mémoire. Même dans sa folie, il a conservé quelques éléments de son passé et de sa loyauté envers Delta Green. Il refuse d'être mangé par la marquise et a jeté son dévolu sur l'Agent Nancy. Si elle le dévorait, ils seraient ensemble pour toujours et l'agence serait protégée du risque qu'il représente. S'il s'échappait de l'hôpital, il se dirigerait tout droit vers l'Agent Nancy. S'il ne parvenait pas à la convaincre de le manger, il la mettrait dans une situation où elle n'aurait plus d'autre choix que de le faire. Bien entendu, impossible de savoir ce que cet acte ferait à Nancy. Elle pourrait devenir irrémédiablement folle à son tour.

L'Agent Nancy a été gravement perturbée en voyant ce que les DeMonte avaient laissé de l'Agent Nolan, et encore plus perturbée par le fait que quelque chose d'immonde en elle ne soit pas aussi horrifié que ça par la nouvelle obsession de son ancien allié. En termes de mécanique, son score de Santé mentale au début du mois de mai 2002 est de 47. Bien que n'étant pas folle, elle est obsédée par l'idée de se venger de la marquise pour ce que celle-ci a fait à l'Agent Nolan. Les caractéristiques de l'Agent Nancy se trouvent à la page 78 du supplément *Delta Green* aux Éditions Sans Détour.

Sam Raines

Ancien agent de la DEA, ancien Agent Nick, nouvel Agent Lewis
Sexe : Masculin
Âge : 40
Nationalité/Origine ethnique : USA / Caucasien

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	50 %
Conduite	51 %
Discrétion	43 %
Droit	31 %
Écouter	51 %
Imposture	35 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Ordinateur	28 %
Psychologie	47 %
Sciences de la vie : Pharmacologie	26 %
Se cacher	48 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

- H&K USP calibre 40 — 68 %
  Dégâts 1D10+1
- Carabine M4 — 57 %
  Dégâts 2D6
- Mossberg 500 cal. 12 — 59 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6
- Bagarre — 67 %
  Dégâts 1D3+ 2
- Arts martiaux (lutte) — 63 %
  Dégâts spéciaux

Description physique

Sam Raines mesure 185 centimètres et pèse 88 kilogrammes. Il a des yeux bleus, de longs cheveux blond roux attachés en queue-de-cheval et une barbe épaisse. Quand il travaillait sous couverture pour la DEA il s'habillait en biker ; c'est un déguisement qu'il utilise encore quand il essaie de ne pas avoir l'air d'un policier. Quand il n'est pas « dans son personnage » il peut se montrer plutôt banal. Ce sont ses vêtements et ses cheveux qui le distinguent des autres. S'il change de coiffure, rase sa barbe et enfile un costume, il sera très difficile à repérer, un détail qu'il apprécie.

William Cassidy

Ancien agent du FBI, ancien Agent Nolan, nouveau dément
Sexe : Masculin
Âge : 36
Nationalité/Origine ethnique : USA / Caucasien

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	20 %
Conduite	40 %
Discrétion	40 %
Dissimulation	40 %
Droit	45 %
Écouter	45 %
Métier :	
Électricité	30 %
Électronique	20 %
Mécanique	40 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Ordinateur	30 %
Persuasion	45 %
Psychologie	40 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Armes de poing	40 %
• Armes d'épaule	60 %
• Bagarre Dégâts 1D3 + 2	55 %
• Arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	45 %

Séquelles psychologiques

Pulsions suicidaires tournant autour de l'idée d'atteindre l'immortalité en voyant ses souvenirs survivre éternellement à l'intérieur d'une goule. Son obsession est dirigée vers l'Agent Nancy mais si cette dernière le rejetait ou lui échappait, il pourrait revenir, défait, vers la marquise et se soumettre à elle.

Description physique

William Cassidy mesure 1,80 m et pèse actuellement 75 kg. Le personnel de l'hôpital pour vétérans le rase et coupe ses cheveux très courts. Il n'apprécie guère la « nourriture institutionnelle » servie sur place et prétend que celle-ci va finir par détruire son goût. Son désir d'être dévoré provoque des manies ayant trait à son hygiène personnelle et sa santé, le poussant à craindre qu'une quelconque imperfection puisse provoquer son rejet. Son corps est recouvert de cicatrices provenant des nombreuses fois où la marquise l'a violé.

Mais l'assaut n'est jamais venu. Les semaines passant, et aucun agent fédéral soutenu par une force militaire ne venant reprendre la cité, les DeMonte ont commencé à s'interroger sur ceux contre lesquels ils se battaient. Leur ennemi avait eu trois jours avant l'échange pour préparer le sauvetage de l'agent, et s'il avait réussi à récupérer l'otage, il avait été incapable d'arrêter les agents de police corrompus qui gardaient les extrémités du pont suspendu. Pourquoi les entrepôts remplis de corps et les funérariums qui les stockaient n'avaient-ils pas été attaqués simultanément ? Quel genre d'agence pouvait se voir offrir une telle occasion et se contenter d'une demi-mesure ? Durant la réorganisation, la marquise a compris que peut-être l'adversaire n'était pas aussi fort qu'ils l'avaient imaginé. Peut-être s'agissait-il d'une opération officieuse ? Peut-être étaient-ce là des agents gouvernementaux agissant en dehors de toute autorité ou allant à l'encontre des ordres ? Quelque chose retenait l'ennemi, mais ils ne savaient pas quoi. Une chose était sûre néanmoins : si l'ennemi refaisait surface, il ne trouverait pas en face de lui des zombies armés. Les DeMonte utiliseraient leur sorcellerie la plus noire pour appeler des choses de l'au-delà et apprendre à ces mortels le véritable sens du mot « peur ».

Retour à la case départ

L'Agent Graham a été retiré du commandement de l'enquête de Delta Green à la Nouvelle Orléans et le reste de l'équipe est rentré au bercail. La Cellule A a déclaré que ce n'était pas là une punition liée à leurs performances passées, mais les Agents de G et de N ne l'ont pas pris ainsi. De nouveaux Agents et d'autres Sympathisants ont été appelés et briefées sur les nouveaux objectifs de la mission : identifier les membres du clan DeMonte en préambule à une opération d'assassinats visant à les éliminer. Afin d'éviter la contre-surveillance de la cible, l'équipe a été basée en dehors de la Nouvelle Orléans, à Biloxi dans le Mississippi, à cent cinquante kilomètres de là. Les Agents et les Sympathisants ne restent la nuit sur place qu'en cas d'absolue nécessité. Ils travaillent toujours en équipes et sont constamment soumis à des piqûres douloureuses pour s'assurer qu'ils n'ont pas été remplacés par des goules changeuses de forme. Delta Green présume que le clan DeMonte a fait profil bas et changé d'identités, de cachettes et de méthodes pour collecter les cadavres humains ; l'enquête a donc dû recommencer depuis le début. La priorité principale est de rester invisibles. Delta Green cherche avant tout à amasser les renseignements par des voies passives : mener des recherches, écouter, observer, établir un organigramme complet du clan tout en préparant la future attaque.

Au cours des deux années qui ont suivi, les DeMonte ont mis en place de nouvelles sources de cadavres pour leur table et Delta Green a tenté de les attraper en pleine tentative tout en restant invisible. Cette danse de surveillances et de contre-surveillances n'a eu presque aucun impact sur la Nouvelle Orléans, rappelant à certains anciens la ville de Berlin durant la Guerre froide. Mais la mission n'allait pas aussi bien que ce que la Cellule A croyait.

Les DeMonte étaient prêts à utiliser quelques jeunes membres du clan comme appâts pour attirer leur ennemi invisible hors de sa cachette. En mai 2004, la famille a identifié une équipe de surveillance de Delta Green grâce à son odeur, l'élément que les humains ne peuvent cacher aux sens inhumains des goules. Cette fois les DeMonte se sont reposés sur la magie au lieu de la technologie pour remonter la trace de leur ennemi jusqu'à un hôtel de Biloxi sur l'autoroute 90, tout près des plages du golfe du Mexique. Par une nuit sans lune, au beau milieu d'une terrible tempête, un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath a été invoqué dans les profondeurs des marécages voisins. Son passage sous les vagues du golfe du Mexique est passé inaperçu si on excepte les nombreux poissons morts retrouvés le long des plages de Biloxi le lendemain matin. Caché par la tempête, le Sombre Rejeton a jailli des eaux et réduit le motel en copeaux tandis qu'il cherchait l'équipe de Delta Green. Cette dernière s'est échappée de justesse, à la fois grâce à la chance, à la paranoïa et à une échappatoire préparée à l'avance. Les six autres personnes de l'hôtel n'ont pas été aussi chanceuses. La destruction a été attribuée à l'impact d'une tornade, les énormes empreintes de sabots ayant été balayées par la pluie et les vagues.

Deux années auparavant, l'Agent Graham avait averti qu'enquêter sur les DeMonte en se servant de la structure standard à base de cellules échouerait. Delta Green s'est toujours efforcée de compartimenter l'information, les connaissances sur le Mythe se voyant concentrées sur le plus petit nombre d'individus possible ; c'est pour cette raison qu'une unique cellule avait été placée sur l'enquête à la Nouvelle Orléans. Selon l'Agent Graham, Delta Green devait abandonner ses pratiques habituelles et tirer avantage de l'ensemble de ses membres. Alors que les DeMonte pouvaient pratiquement changer d'apparence à volonté, Delta Green pourrait elle aussi changer l'apparence et même le son et l'odeur de ses agents en faisant régulièrement tourner les membres affectés à l'opération. Si tous les Agents étaient mis sur l'affaire des DeMonte, ils pourraient se relayer régulièrement et empêcher ainsi leur proie de les identifier. La Cellule A a tout d'abord rejeté cette suggestion, avant de s'en saisir et de ramener l'Agent Graham au sein de l'équipe d'intervention postée à la Nouvelle Orléans.

Armageddon dans la cité du croissant

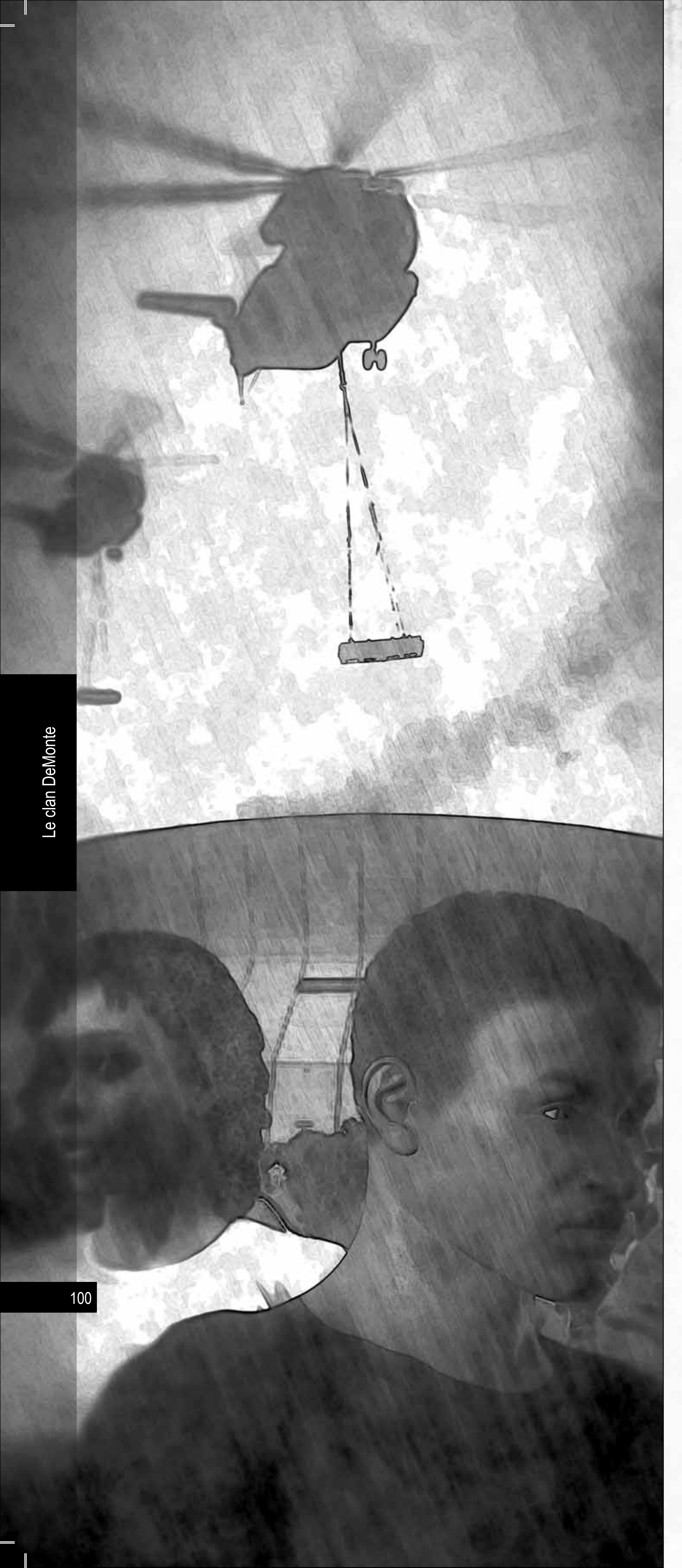
Le 29 août 2005, les violentes marées de tempête créées par le passage de l'ouragan Katrina à l'est de la Nouvelle Orléans ont provoqué cinquante-trois brèches dans les digues entourant la cité. Les inondations qui ont suivi ont mis à mal le système de pompage et paralysé les transports ainsi que les communications. Pendant une semaine, la nation a vu avec horreur la ville, l'État et le gouvernement fédéral échouer de toutes les façons possibles à répondre au désastre. Les pillages se sont multipliés et certains d'entre eux ont même été menés par la police elle-même. 40 % des forces de la Garde nationale de Louisiane étaient indisponibles, ayant été déployées en Irak. Le président et les autres responsables fédéraux semblaient complètement ignorants de l'étendue du désastre pendant que les journalistes de la presse locale et nationale faisaient circuler des rumeurs infondées de meurtres, d'incendies criminels et de viols d'une amplitude qui aurait horrifié les Wisigoths. Le temps que les forces de l'opération conjointe Katrina organisée par l'US Army occupent la ville et rétablissent l'ordre, près de 80 % des bâtiments avaient été endommagés par les inondations, 400 000 habitants étaient sans abris, 1 400 environ étaient morts et 700 autres avaient disparu, et la nation était humiliée en découvrant que les agences soi-disant préparées par le 11 septembre étaient incapables de coopérer, de se coordonner ou même de communiquer.

Les autorités de la ville, de l'État et du gouvernement fédéral ne seraient pas les seules à être dépassées par les effets que l'ouragan Katrina aurait sur la Nouvelle Orléans. Le clan DeMonte sera lui aussi complètement dépassé. Il n'a jamais quitté la ville auparavant, étant immunisé aux maladies qui la ravageaient au cours du siècle dernier, et a échappé à tant de « saisons des ouragans » qu'il en est devenu arrogant. Il a même réussi à esquiver une enquête du gouvernement. Ses membres étaient invincibles, du moins le croyaient-ils jusqu'à ce que l'ouragan Katrina frappe à leur porte. C'est alors que les digues se sont écroulées et que la ville s'est remplie comme une baignoire.

Comme pour tous les habitants de la Nouvelle Orléans, les propriétés des DeMonte ont gravement souffert des inondations. Les maisons, les refuges et les funérariums qu'ils contrôlaient ont été ravagés par les eaux. La famille a également perdu des membres : après tout, même les goules peuvent se noyer. Quoi qu'il en soit, le clan était déterminé à tirer profit de la situation. La ville croulait sous des milliers de cadavres, un festin tel qu'il n'y en avait plus eu depuis un siècle, depuis l'épidémie de fièvre jaune de 1905. Les goules étaient bien déterminées à ramasser autant de cadavres que possible.

Les DeMonte ne sont pas les seuls à avoir tiré parti du chaos laissé par Katrina. Delta Green a envoyé un certain nombre « d'escadrons de la mort » en ville avec l'ordre de tuer tous les membres du clan qu'ils découvriraient. Un simple test était de mise : toute personne prise en train de ramasser des cadavres après la tombée de la nuit était immédiatement frappée à coups de tasers. Les victimes révélant alors leur nature de goule étaient ensuite criblées de balles. Les douzaines de personnes électrocutées par erreur ont été ligotées et déposées en lieu sûr pour pouvoir raconter leurs histoires incroyables de commandos en tenue noire écumant la ville. La plupart des





fusillades invisibles mais pas inaudibles qui ont éclaté lors des premières nuits suivant l'échec des digues sont ainsi dues aux équipes de Delta Green nettoyant les nids de goules. Près de vingt monstres ont été tués avant que les DeMonte ne se replient dans les ombres.

La fenêtre de tir de cette « guerre chaude » a été très courte, entre le 29 août et le 3 septembre 2005. Après cette date, la ville était tellement remplie de membres des forces de l'ordre et de l'armée que ni les DeMonte ni Delta Green n'osaient s'affronter « en plein jour ». Plus tard, quand le comptage officiel des morts a commencé, les DeMonte ont simplement payé des humains corrompus pour « égarer » les corps après que ceux-ci ont été rassemblés dans un des lieux de collecte.

Aucun des deux camps n'a compris l'étendue des changements apportés à la Nouvelle Orléans par l'ouragan. Le premier effet a été le quasi-dépeuplement de la ville pendant les six semaines qui ont permis de pomper l'eau hors des lieux. Il a ensuite fallu des mois pour nettoyer les tonnes de boue, de débris et les 200 000 véhicules embourbés. Par décret, le président Bush a suspendu le *Davis-Bacon Act* de 1931 et permis ainsi aux entrepreneurs fédéraux reconstruisant la zone de payer moins que les salaires en vigueur. De la main-d'œuvre venue principalement du Mexique et d'Amérique Centrale s'est déversée dans la ville et la Nouvelle Orléans l'a accueillis en s'assurant que les bars, les boîtes de strip-tease et les casinos soient ouverts et fassent en sorte qu'aucun de ces « moins que les salaires en vigueur » ne quittent la ville. Pendant que la cité s'équipait pour pouvoir tondre ses travailleurs, des milliers de personnes continuaient de vivre sans eau courante ni électricité dans des caravanes. Ces conditions persistant en 2006, de nombreux évacués ont choisi de ne pas revenir en ville tandis que d'autres la quittaient pour chercher une vie meilleure. Au milieu de l'année 2007, la population de la ville est descendue à 300 000 habitants tandis que le nombre de sans-abri doublait et passait à 12 000 individus. Les DeMonte sont confrontés à un ravitaillement en nourriture qui s'amenuise rapidement. Si Delta Green n'avait pas tué autant d'entre eux, ils seraient déjà obligés de se rationner.

Chronologie de l'ouragan Katrina, de l'année 2005 et de l'inondation de la Nouvelle Orléans

Vendredi 26 août

Le gouverneur Blanco déclare l'état d'urgence en Louisiane, en préparation de l'arrivée de l'ouragan Katrina.

Les gouverneurs des États du Golfe (Louisiane, Mississippi, Texas) demandent au Pentagone l'envoi de troupes en prévision des besoins post-Katrina.

Samedi 27 août

Le gouverneur Barbour déclare l'état d'urgence au Mississippi.
05H00 – heure centrale : Katrina est réévaluée en ouragan de catégorie 3.
Le gouverneur Blanco demande au président Bush de déclarer l'état d'urgence fédéral en Louisiane.
Le président Bush et l'Agence fédérale des situations d'urgence (FEMA) déclarent l'état d'urgence fédéral en Louisiane.
La FEMA et le Département de la sécurité intérieure des États-Unis (DHS) se voient confier les pleins pouvoirs pour « identifier, mobiliser et fournir, à sa discrétion, les équipements et ressources nécessaires pour atténuer l'impact de la crise ».
17H00 – heure centrale : le maire de la Nouvelle Orléans, Ray Nagins, plaide pour une évacuation volontaire de la ville.

Dimanche 28 août

02H00 – heure centrale : Katrina est réévaluée en ouragan de catégorie 4.
07H00 – heure centrale : Katrina est réévaluée en ouragan de catégorie 5.
09H30 – heure centrale : le maire Nagin émet le tout premier ordre d'évacuation de la Nouvelle Orléans. Les transports publics servent à faire partir les citoyens n'ayant pas accès à un véhicule.
Soir : premiers rapports évoquant les digues débordées du lac Borgne.
Soir : plus de 20 000 citoyens incapables de quitter la Nouvelle Orléans sont emmenés par bus jusqu'au Superdôme, ouvert pour servir d'abri de dernier recours avec à peine assez de nourriture pour tenir 36 heures.

Lundi 29 août

Les vagues immenses créées par la bordure de Kratina submergent les terres humides et les communautés les plus basses à l'est du système de digues (les îles Vénetiennes, etc.).
04H30 – heure centrale : les eaux montantes dans le canal industriel au sud du lac Pontchartrain traversent les barrages endommagés et se déversent dans la Nouvelle Orléans de l'Est et dans Gentilly (au nord et au sud de l'autoroute suspendue I-10).
05H00 – heure centrale : des marées de tempête provoquées par Katrina commencent à frapper les digues situées près de l'endroit où le fleuve Mississippi se déverse dans le Golfe, à l'est de Chalmette, Mereaux et Violet. À l'aube, plusieurs pans de digues se sont effondrés et le lac Borgne s'est avancé jusque dans les terres humides près de la paroisse Saint Bernard.
06H10 – heure centrale : Katrina frappe une deuxième fois Buras en Louisiane, dans le delta inférieur. Un mur d'eau de six mètres de hauteur traverse le fleuve Mississippi et ses digues. La paroisse de Plaquemines est sous les eaux.
06H30 – heure centrale : les marées de tempête empirent et l'eau se déverse dans le réseau de canaux de l'*Intracoastal Waterway* ; les digues protégeant la Nouvelle Orléans de l'Est sont percées. Rapidement toute la zone à l'est du canal Industriel est sous les eaux. Plusieurs pans de digues du canal de la 17ème Rue s'effondrent et l'eau remplit le quartier de Lakeview.
06H50 – heure centrale : les marées de tempête concentrées atteignent le canal Industriel et l'eau submerge les digues et les barrages des deux côtés, de l'eau se déversant dans le quartier de Bywater à l'ouest et dans la partie inférieure de la 9ème circonscription de l'est.
07H00 – heure centrale : Katrina frappe une troisième fois l'intérieur de la Louisiane en tant qu'ouragan de catégorie 4.
07H30 – heure centrale : des brèches apparaissent sur les murs des digues du côté ouest du canal Industriel, inondant la partie supérieure de la 9ème circonscription ainsi que les quartiers de Bywater et de Treme.
07H45 – heure centrale : des sections de murs anti-crues près du fleuve Mississippi tombent avec le canal Industriel, et un mur d'eau s'engouffre dans la partie inférieure de la 9ème circonscription. Les maisons et les voitures se mettent à flotter en direction de l'est. Il y a tant d'eau que l'inondation atteint les quartiers d'Arabi et de Chalmette.
08H30 – heure centrale : le lac Borgne, ayant déjà recouvert les terres humides à l'est de la ville, atteint la digue de 2 mètres 40 du « canal de 40 Arpents » et une section de deux kilomètres du mur du lac Pontchartrain s'effondre.
Toute la section est de la ville, du lac Borgne au fleuve Mississippi en passant par le canal Industriel, est inondée.
09H00 – heure centrale : le lac Pontchartrain s'engouffre dans le canal de l'Avenue d'Orléans et dans le canal de l'Avenue de Londres. Le canal de l'Avenue d'Orléans fait 1,90 mètre de moins que les murs anti-crues et est facilement débordé, entraînant l'inondation du parc municipal. Des pans de digues du canal de l'Avenue d'Orléans s'effondrent, et de l'eau et du sable se déversent dans l'ouest de Gentilly. Ces flots rejoignent les courants issus du canal Industriel qui arrivent depuis 04H30 ; la majorité de Gentilly est sous les eaux.
09H30 – heure centrale : l'inondation de la partie inférieure de la 9ème circonscription est aggravée par l'avarie d'une station de pompage.
09H45 – heure centrale : des pans de digues du canal de la 17ème Rue s'effondrent et l'eau s'infiltre dans le quartier de Lakeview. Ces eaux finissent par passer dans le centre de la Nouvelle Orléans ainsi que dans des parties de Metairie. Pendant ce temps, Katrina frappe près de Slidell et une marée de tempête de 4,5 mètres en provenance du lac Pontchartrain inonde la paroisse de Saint Tammany (partant de Rigolets jusqu'à Mandeville et Madisonville). À certains endroits, l'inondation s'étend sur plus de 8 kilomètres à l'intérieur des terres.

10H30 – heure centrale : la partie ouest du canal de l'Avenue de Londres cède ; l'inondation s'aggrave à Gentilly et contribue à l'inondation croissante du reste de la ville. Une station de pompage laissée à elle-même concentre les eaux du lac Pontchartrain dans certaines parties de la paroisse Jefferson.
11H00 – heure centrale : le directeur de la FEMA, Michael Brown, demande au DHS d'envoyer 1 000 employés dans la région du Golfe en leur laissant deux jours pour l'atteindre. La réponse fédérale est encore trop lente. La FEMA va jusqu'à demander aux agences des États voisins de ne pas répondre avant d'avoir reçu une demande officielle de la Louisiane.
Fin de matinée : de larges sections des digues du canal de la 17ème Rue sont ébréchées.
Après-midi : des problèmes de communication coincent un millier d'évacués dans le palais des congrès de la Nouvelle Orléans, sans nourriture ni boisson. Le nombre de réfugiés dans le bâtiment montera plus tard jusqu'à atteindre plusieurs milliers.
Soir : l'œil de Katrina se déplace rapidement vers le nord de la ville. Les marées de tempête s'arrêtent et les digues cessent d'être débordées. Cependant, du 29 août au 1er septembre le lac Pontchartrain continue à se déverser dans la ville à travers les brèches.
20H30 – heure centrale : on rapporte que toutes les stations de pompage des paroisses de Jefferson et d'Orléans ne fonctionnent plus.
La plupart des systèmes de communication, en particulier les téléphones portables, cessent de porter dans la ville. Seuls les bâtiments dotés de leur propre générateur ont l'électricité.
Les ponts jumeaux suspendus de l'I-10 sont endommagés, isolant la Nouvelle Orléans de l'est. Ils ne seront partiellement réouverts que le 14 octobre.

Mardi 30 août

Des témoignages de pillages et d'actes de violence commencent à fleurir et sont ensuite exagérés par la presse. Des pillages généralisés ont bien lieu, les survivants piégés cherchant à récupérer de quoi survivre et des criminels tirant profit du chaos, mais à un degré bien moindre que celui rapporté par les médias. Des incendies éclatent en ville. Compte tenu du nombre de brèches dans les digues, la ville va continuer de se remplir d'eau.
Le gouverneur Blanco ordonne l'évacuation de la Nouvelle Orléans et commence à mettre en place des bus pour faire sortir les personnes bloquées par la tempête.
L'USS Bataan se met en position dans les eaux avec des hélicoptères, des lits, des médecins et du matériel médical. L'engin peut produire sa propre eau potable (jusqu'à 380 litres par jour). Les pilotes d'hélicoptères du Bataan ne disposant pas d'ordres officiels commencent à récupérer des survivants postés sur les toits. Faute de commandement, l'hôpital et les équipements produisant de l'eau potable ne sont pas utilisés pendant des jours. L'aéroport international de la Nouvelle Orléans ouvre pour permettre aux vols de secours de commencer. Les vols commerciaux ne reprendront pas avant le 13 septembre.

Mercredi 31 août

À cause du désordre, la police de la Nouvelle Orléans se voit ordonner d'abandonner les recherches et les secours pour se concentrer sur les pillages. Un couvre-feu est mis en place.
01H45 – heure centrale : un centre de triage d'urgence est mis en place à l'aéroport de la Nouvelle Orléans pour évacuer les patients vers des hôpitaux situés hors de la ville. 20 000 réfugiés seront transportés en quelques jours.
02H00 – heure centrale : la FEMA demande des ambulances au département des Transports avant d'annuler l'ordre ; « le département des Transports n'a pas d'ambulances ». Les efforts de la FEMA sont constamment déjoués par des incidents de ce genre, les ordres reportés, annulés, contrés voire même oubliés. Les envoyés du Pentagone se plaignent que la bureaucratie de la FEMA repousse leur déploiement. Les troupes de la Garde nationale, demandées deux jours plus tôt, commencent à arriver en Alabama, Floride, Mississippi et Louisiane. Les forces de l'opération conjointe Katrina commencent à s'organiser à Camp Shelby ; le lieutenant-général Russel L. Honoré est placé à leur tête.
Les conditions se détériorent au Superdôme et au Palais des congrès. Les faux témoignages de viol, meurtre, vol et suicide se mêlent à d'authentiques problèmes sanitaires et au manque de ravitaillement. Le rapport officiel de la paroisse de Jefferson déclare que l'eau et la nourriture n'arrivent pas assez vite et que les magasins sont vides.
Plus de 80 000 personnes restent bloquées dans la Nouvelle Orléans, dont au moins 3 000 au Superdôme. Ce dernier chiffre finira par monter jusqu'à 30 000, les réfugiés se rassemblant sur place pour y être évacués.
L'état d'urgence de santé publique est déclaré pour la côte du Golfe tout entière à cause des risques de choléra, de typhoïde, d'hépatite et d'autres maladies transportées par les moustiques.

Jeudi 1er septembre

Aucun contrôle unifié des forces locales, étatiques et fédérales n'a été mis en place pour diriger l'opération de soutien.
La FEMA suspend temporairement certaines opérations de secours et empêche la Croix Rouge de se déployer à cause des faux témoignages parlant de violences redoublées.
La police municipale de Gretna et les adjoints de la paroisse de Jefferson ferment le pont du Crescent City Connection Bridge traversant le fleuve Mississippi afin d'empêcher les victimes des inondations d'atteindre les zones sûres sur la rive ouest. Ils menacent les réfugiés d'utiliser la force pour leur faire faire demi-tour.

6 500 membres de la Garde nationale arrivent à la Nouvelle Orléans sous l'étiquette des forces de l'opération conjointe Katrina.
Milieu de journée : le niveau des eaux du lac Pontchartrain égale celui des inondations dans la ville. L'eau cesse d'entrer.

Vendredi 2 septembre

Minuit : les unités de la Garde nationale arrivent enfin en ville et commencent à fournir des vivres aux réfugiés dans le Palais des congrès et le Superdôme. L'évacuation commence.

Samedi 3 septembre

3 600 membres de la 82ème division aéroportée commencent à arriver en ville.
Milieu de journée : le Superdôme est enfin évacué.

Dimanche 4 septembre

Un réseau temporaire de communications est mis en place à l'hôtel Hyatt dans le centre-ville de la Nouvelle Orléans.
Le Palais des Congrès est enfin évacué.

Lundi 5 septembre

L'électricité est remise en route dans certains bâtiments du quartier des affaires par ordre de priorité.
La brèche dans la digue du canal de la 17ème Rue est finalement refermée. Le canal est ouvert pour commencer à pomper l'eau hors de la ville.

Mardi 6 septembre

Le port de la Nouvelle Orléans est capable de recevoir des navires de secours. Les transports commerciaux ne reprendront pas avant deux semaines supplémentaires.
La bactérie e. coli contamine la plupart des eaux stagnantes de la ville. Le maire Nagin ordonne l'évacuation forcée de tous les citoyens ne travaillant pas officiellement dans l'opération de nettoyage.

Vendredi 9 septembre

Le directeur de la FEMA, Michael Brown, se voit retirer la supervision des opérations de secours et est remplacé par le vice-amiral Thad Allen, chef d'état-major des Gardes-Côtes.
La collecte des morts commence. Avant cette date, seuls leurs emplacements étaient enregistrés.
La Garde nationale commence à effectuer des recherches au porte-à-porte pour faire respecter l'ordre d'évacuation.

Lundi 12 septembre

Michael Brown démissionne de son poste de directeur de la FEMA.

Lundi 19 septembre

Devant l'ouragan Rita, le maire Nagin inverse son ordre autorisant les citoyens à revenir à la Nouvelle Orléans, de peur que cette deuxième tempête n'endommage davantage la ville et les digues.

Samedi 24 septembre

L'ouragan Rita frappe à l'ouest de là où Katrina était passée. La 41ème brigade de combat des Gardes nationaux de l'Orégon est déployée dans la zone en tant que forces de l'opération conjointe Rita. Certaines digues sont endommagées par l'ouragan.

Jeudi 6 octobre

La première section de la ville à voir lever l'ordre « eau bouillie » est la partie plus élevée du Quartier Français du vieux Carrolton. L'eau provenant des canalisations peut à nouveau être consommée sans devoir être préalablement bouillie.

Dimanche 9 octobre

L'ordre « eau bouillie » est levé dans la dernière zone de la ville, la partie inférieure de la 9ème circonscription.

Mercredi 12 octobre

Le corps des ingénieurs de l'US Army annonce que le dernier mètre cube des 946 000 000 000 m^3 d'eaux stagnantes a quitté la ville de la Nouvelle Orléans. De grandes parties de la cité restent inhabitables.

Les agences impliquées dans la réponse aux ouragans Katrina et Rita ainsi que dans la reconstruction

Gouvernement fédéral

Département de la sécurité intérieure des États-Unis (DHS)
Agence fédérale des situations d'urgence (FEMA)
- 1 000 hommes déployés
- 29 unités de recherches et de secours urbains
- 29 unités de premiers secours et d'assistance médicale
- 5 unités d'intervention mortuaire opérationnelle
- 2 unités d'assistance médicale vétérinaire
- 1 unité psychiatrique

Gardes côtes américains
- 2 400 hommes, 25 navires, 44 hélicoptères et 8 avions

Département des transports des États-Unis
2 000 camions consacrés au transport de ravitaillements et de réfugiés.

Département de la Santé et des Services sociaux des États-Unis
- Système médical national d'urgences
- Sécurité sociale publique des États-Unis

Département de la Défense (DoD)
Commandement unifié du nord des États-Unis (NORTHCOM) (mise en place des forces de l'opération conjointe Katrina basée à Camp Shelby dans le Mississippi).
- 68 451 hommes provenant du personnel actif et de réserve sont sur le terrain ou à bord de navires soutenant les opérations de secours : 18 276 militaires actifs, 1 895 réservistes (573 du corps des Marines, 53 de l'US Army, 450 de l'US Air Force et 819 de l'US Navy), 45 871 hommes de la Garde nationale terrestre et aérienne et 2409 hommes en dehors de la zone prêts à venir prêter main-forte.
- Le soutien aérien de la défense est constitué de 350 hélicoptères et de 75 avions pilotés par des militaires actifs et des membres de la Garde nationale

Première armée des États-Unis
La 82ème division aéroportée, la 3ème brigade, la division d'artillerie et les unités de soutien, basées à l'aéroport international de la Nouvelle Orléans.
- La 1ère brigade de cavalerie aéroportée (hélicoptères), le 2ème bataillon, le 227ème régiment d'aviation et la brigade de commandement
- Des éléments de la 1ère division de cavalerie, de la 4ème division d'infanterie et des 1ère et 2ème force expéditionnaire des Marines
- Le Corps des ingénieurs de l'armée

US Air Force
Essentiellement du soutien prenant la forme de transports stratégiques et d'une force médicale de réponse rapide.
- La base Maxwell de l'US Air Force à Montgomery en Alabama
- La base Barksdale de l'US Air Force en Louisiane
- La base Keesler de l'US Air Force dans le Mississipi (gravement endommagée par Katrina)
- Des éléments de la Garde nationale aérienne

US Navy, 19 navires comprenant :
- L'USS *Bataan*, navire d'assaut amphibie, arrivé le 30 août
- L'USNS *Arctic*, navire de soutien rapide, arrivé le 31 août
- L'USS *Iwo Jima*, navire d'assaut amphibie, arrivé le 3 septembre
- L'USS *Shreveport*, navire de transport amphibie, arrivé le 3 septembre
- L'USS *Tortuga*, navire de ravitaillement, arrivé le 3 septembre
- L'USS *Whidbey Island*, navire de ravitaillement, arrivé le 3 septembre
- L'USS *Harry Truman*, porte-avions, arrivé le 4 septembre
- L'USS *Grapple*, navire de récupération, arrivé le 4 septembre
- L'USNS *Comfort*, navire-hôpital, arrivé le 8 septembre
- La base aéronavale de Meridian dans le Mississippi
- La base aéronavale de Pensacola en Floride
- Le Département de la Défense (volontaires mobilisés provenant de la Patrouille de l'aviation civile)

En réalité, presque toutes les agences fédérales ont leurs pattes dans la réponse à Katrina. Pensez à une fonction utile, et vous trouverez des employés fédéraux sur place en train d'exercer cette fonction.

Gouvernement étatique

En gros, tous les bureaux des gouvernements étatiques de l'Alabama, de la Floride, de la Louisiane et du Mississippi sont impliqués dans la réaction à Katrina d'une façon ou d'une autre.
- Les unités de la Garde nationale assignées aux forces de l'opération conjointe Katrina sont encore sous le commandement des gouverneurs de leurs États respectifs afin que le Posse Comitatus, le principe interdisant à l'armée d'intervenir dans les affaires civiles, ne soit pas brandi.
- Garde nationale de la Louisiane
- Garde nationale du Mississippi
- Garde nationale de l'Alabama
- Garde nationale de l'Arkansas
- Garde nationale de la Floride

Organisations bénévoles

La Croix Rouge américaine (déploiement de 74 000 volontaires incluant des services d'intervention médicaux, des services d'intervention psychiatrique et des groupes de volontaires provenant de toutes les organisations de la côte du Golfe et du reste du pays)
- Convention baptiste du Sud (plus des groupes confessionnels locaux)
- Le congrès des Méthodistes unis (plus des groupes confessionnels locaux)
- L'Armée du Salut
- United Way of America (argent, ravitaillement, organisation des volontaires)
- Oxfam
- Common Ground Collective
- Emergency Communities
- Habitat for Humanity
- Le Secours catholique américain « A River of Hope »
- Amateur Radio Emergency Service (a fourni des infrastructures de communication dans les zones rurales)
- Centers for Law and the Public Health
- Menonite Disaster Service
- Lutheran Disaster Services
- Mobile Episcopal Relief and Development (incluant une unité médicale mobile)
- Les services d'intervention presbytériens
- Traveler's Aid
- International Relief and Development
- Christian Reformed World Relief Agency
- Corporation for National and Community Service
- Gateway Rescue Mission

- Americorps
- Greater River Region of the Christian Church (Disciples du Christ)
- Good Samaritan Center
- Children's Defense Fund
- Mission Mississippi
- Hands-On Disaster Response
- Sierra Club
- Les employés du *New Orleans Times-Picayune*
- Les étudiants de toutes les universités de la région de la Nouvelle Orléans
- Jewish Women's Archive
- Nachama : Jewish Response to Disaster (basée dans le Minnesota)
- Association of Community Organizations for Reform Now (ACORN)
- Network for Good

Les gardiens souhaitant obtenir plus d'informations devraient consulter ces rapports complets sur les progrès édités par le Brookings Institute (en anglais hélas) : http://www.brookings.edu/reports/2007/08neworleansindex.aspx

Le clan DeMonte après Katrina

Si le clan DeMonte n'était pas sous pression à cause de Delta Green, il pourrait sans doute se regrouper et établir un plan pour s'adapter aux changements des conditions en ville. Malheureusement, le combat contre la conspiration les a forcés à mettre presque entièrement de côté leurs projets. La politique du clan, dictée par la marquise, se concentre normalement sur trois objectifs :

- Trouver un moyen de ramener une autre copie du *Manuscrit des Goules* des Contrées du Rêve afin de pouvoir créer de nouveaux membres et remplacer les défunts
- Résister aux changements en ville. Cela implique de tenter d'arrêter la destruction des habitats à loyer modéré et d'encourager le retour des centaines de milliers de citoyens qui ont fui les lieux. La famille tente désespérément de restaurer la ville dans son état premier, un acte impossible pour des personnes ne se trouvant pas dans une situation désespérée
- Continuer d'encourager une société humaine plus permissive afin que la nécrophagie ne soit plus hors-la-loi

Ces priorités ne conviennent pas à la situation dans laquelle le clan se trouve actuellement. Logiquement, ses membres devraient chercher un moyen de quitter la Nouvelle Orléans et de s'installer ailleurs, mais la marquise répugne à fuir un lieu qu'elle a régi pendant deux siècles. De nombreux membres du clan commencent à résister à son contrôle et à critiquer son intransigeance. Certains souhaitent un changement de direction, d'autres un changement de chef, et d'autres encore tentent de voir comment s'enfuir avec assez d'argent pour être en sécurité et vivre confortablement. S'il s'agissait de goules traditionnelles, ils se contenteraient de fuir dans la nuit et de creuser un trou dans un nouveau cimetière, mais vivre aussi longtemps parmi les humains les a rendu incapables ou indisposés à vivre sans le confort de la civilisation. Cela pourrait bien être là leur plus grande faiblesse.

L'opération Redbone

Depuis l'ouragan Katrina, les actions de Delta Green à l'encontre de la colonie de goules de la Nouvelle Orléans sont des opérations hybrides intégrées à des menées officielles du FBI regroupées sous le nom de code « Operation Redbone ». Cette opération fait partie d'un grand nombre d'enquêtes traitant de corruption publique liée à la distribution des fonds fédéraux pour le soutien et la reconstruction de la ville. Grâce à certaines manœuvres en coulisses, la Cellule A a réussi à mettre l'agent spécial Weeks du FBI (l'Agent Graham) à la tête de l'opération Redbone. La Nouvelle Orléans étant une des villes les plus corrompues du pays, l'enquête anti-corruption menée par l'agent spécial Weeks n'est pas basée sur place mais à Houston au Texas. Elle n'opère pas non plus en ville à partir du bâtiment fédéral mais dans des caches déguisées en résidences privées, en petits commerces et même en associations caritatives. Delta Green utilise les équipements et informations de l'opération Redbone mais pas son personnel. Malheureusement, utiliser les atouts du FBI signifie que l'opération doit régulièrement débusquer de véritables affaires de corruption pouvant être traitées plus tard par l'agence pour ne pas se voir annulée. L'Agent Graham dispose de deux Sympathisants travaillant au FBI et s'assurant que les preuves de crimes « ordinaires » collectées par Delta Green soient épurées pour pouvoir être utilisées au cours des poursuites légales.

La guerre à la Nouvelle Orléans s'est refroidie considérablement durant la période Katrina mais elle n'en reste pas moins mortelle. Le succès est mesuré en terme de cadavres. Delta Green se concentre sur l'identification des goules cachées en ville et dans leur assassinat. Après les expériences de 2002 et de 2004, Graham ne mènera pas de surveillance à long terme de peur de se voir repéré par les monstres, contre-surveillé et contre-attaqué. Il juge plus sûr d'identifier les cibles avant de les retirer de la scène. Ce point de vue ralentit considérablement l'enquête. Dès qu'une cible est identifiée comme étant une goule, elle est exécutée, ce qui signifie qu'il est impossible d'en tirer la moindre information supplémentaire.

Pour augmenter encore la sécurité des opérations, Weeks minimise le temps passé par une cellule à enquêter sur des cibles à la Nouvelle Orléans, et maximise le taux de remplacement des Agents et Sympathisants travaillant en ville. Depuis la reprise des opérations en 2004, il a organisé près de trente

Un croissant de laideur

La Nouvelle Orléans est une ville toute en contradictions. Elle est célèbre pour sa nourriture, sa musique, ses Mardi Gras, son charme et sa moralité laxiste, mais aussi pour sa violence et sa corruption. Même en des temps plus agréables, le taux de meurtres ici est 7 à 10 fois plus élevé que la moyenne nationale.

Le taux de condamnations pour crime est encore plus bas à cause d'une incapacité chronique à obtenir des témoignages ou bien des signalements. En décembre 2003, la police de la Nouvelle Orléans a tiré près de 900 balles autour de la ville pour tester un système de détection de coups de feu ; elle n'a reçu qu'un seul signalement de citoyen en retour.

Le manque de coopération de la part des citoyens s'explique en partie par le degré anormalement élevé de corruption et d'actes de violence liés à la police. Au cours des années 1990, quand le taux de meurtres atteignait douze fois la moyenne nationale, le département de police de la Nouvelle Orléans a entretenu une réputation des plus sinistres. Durant cette décennie plus de 200 agents ont été licenciés pour corruption et comportement indigne, et ce dans une force comprenant seulement 1700 éléments.

Les choses ont cependant empiré. Durant le passage de l'ouragan Katrina, de nombreux témoignages ont fait état de 500 policiers sur 1700 cessant de rendre des comptes suite à l'inondation de la ville. Cette histoire, combinée avec des preuves montrant que des agents avaient participé au pillage de commerces et de résidences, ont dépeint la police de la Nouvelle Orléans comme une agence dépourvue de moralité ou d'éthique.

Mais un scandale encore plus terrible a éclaté peu après : sur ces 500 agents ayant déserté leur poste, près de 15 % ont été réengagés. La raison pour laquelle le nombre de réintégration n'a pas été plus élevé a été due au fait que 85 % de ces soi-disant déserteurs n'existaient pas. Ils n'avaient de réalité que sur le papier, spectres bureaucratiques créés pour faire passer les chiffres du personnel au-dessus des minimums statutaires permettant de recevoir des fonds fédéraux. Près de 43 % des salaires attribués par le budget du département disparaissaient tout simplement, cette somme finissant dans les poches de la ville, des agences et peut-être même des syndicats policiers. De nombreux suicides ont eu lieu parmi les officiers de bas rang suite aux événements provoqués par l'ouragan Katrina.

À l'époque, les commentateurs ont associé ces actes au stress et aux traumatismes liés au désastre, mais il est désormais possible que ces morts soient dues aux révélations du scandale des salaires fantômes.

Le gardien devrait garder à l'esprit que tout est possible dans un tel environnement.



rotations d'Agents et quarante rotations de Sympathisants, ne laissant une équipe sur place que le temps d'accomplir une mission avant de la retirer. Il maintient une séparation stricte entre les équipes clandestines de surveillance et celles chargées des assassinats. Même les caches et les Boîtes Vertes ne sont maintenues que le temps d'une opération sur place. Dès que la mission est terminée, la cache est fermée et la Boîte Verte déplacée. Les autres Agents trouvent ces tactiques terriblement étranges et bien trop lentes, un temps fou étant perdu à chaque fois pour mettre en place la nouvelle équipe. Grâce à cette stratégie néanmoins, les goules n'ont plus capturé de membres de la conspiration depuis 2002, et l'incident de 2004 n'a pas été répété.

Actuellement Delta Green a déjà assassiné des douzaines de membres du clan DeMonte. La majorité de ces pertes ont frappé les individus les plus jeunes et les plus insouciants. Les plus faibles et les plus stupides tombant sous les coups de la conspiration, cela a eu pour effet paradoxalement de renforcer l'ennemi. Ces pertes ont également ôté une partie de la pression subie par le clan à cause des vivres, réduisant le besoin immédiat de trouver des « terrains de chasse » plus fournis.

Cette guerre d'usure invisible et sinistre continue donc.

Faire jouer la guerre de la Nouvelle Orléans

La guerre avec le clan DeMonte dans la Nouvelle Orléans est une opération de Delta Green couvrant plusieurs années. Nous encourageons les gardiens à faire intervenir leurs joueurs dans la phase de la guerre qui plaira le plus à leurs joueurs. Le détail des opérations menées entre 2002 et aujourd'hui ont été laissées aussi vagues que possible afin d'offrir aux gardiens la possibilité de mener des campagnes durant ces périodes sans se voir trop handicapés par la présence d'événements « canoniques ». Les joueurs peuvent se livrer à un véritable jeu d'espionnage dans la ville et tenter de traquer et d'identifier les goules sans révéler à l'ennemi leur enquête. Ils peuvent arpenter les bâtiments inondés de la Nouvelle Orléans post-Katrina et y chercher des goules à réduire en lambeaux à l'aide d'automatiques munis de silencieux. Même après que la ville inondée a vu son eau drainée, elle est restée terriblement dépeuplée, offrant ainsi l'opportunité à des joueurs préférant l'enquête d'explorer ses paysages surréalistes à la recherche d'indices menant au prochain nid de goules. L'opération de Delta Green sur place peut constituer un interlude récurrent entre deux scénarios, les Agents et les Sympathisants se voyant confier des missions spécifiques avant d'être renvoyés à leur poste habituel.

Personnages importants : le clan DeMonte

Antoinette DeMonte

Avant de devenir une goule, Antoinette DeMonte était déjà une sorcière, une occultiste et une empoisonneuse accomplie. À l'âge de 16 ans elle utilisa la sorcellerie pour tuer ses parents et prendre le contrôle de la fortune familiale. Elle apprit l'existence du Culte des Goules de Paris par le biais d'un groupe de sorcières avec lequel elle étudiait près de la propriété familiale dans le Languedoc.

À quarante ans, elle fut initiée au sein du Culte pour pouvoir atteindre l'immortalité que l'alchimie n'avait pu lui offrir. Maintenant qu'elle a été transformée en goule, elle dispose de tout le temps possible pour poursuivre ses autres activités occultes. Après trois siècles elle est devenue une sorcière extrêmement puissante. Le premier désir d'Antoinette DeMonte est de se voir dorlotée, cajolée et prise en charge. Étonnamment, cela ne l'a pas rendue paresseuse pour autant. Elle est au contraire habitée par un besoin dévorant de réussir afin de pouvoir se vautrer dans la luxure. Elle se montre également impitoyable quand il s'agit de protéger son train de vie. Elle a tué pour protéger les secrets du clan, sa fortune et pour gagner davantage. Les privations et les luttes pour la survie à Saint-Domingue l'ont endurcie et lui ont appris à ne compter que sur elle. Bien qu'elle préfère être traitée comme si elle appartenait à la royauté et voir exaucer le moindre de ses désirs, elle a un faible pour la cuisine, une activité qu'elle a pratiqué durant les premières années passées à Haïti. Elle aime se voir comme un grand chef et pourrait en effet être considérée comme telle si son ingrédient de prédilection n'était pas la chair humaine faisandée. Cet amour de la cuisine s'est mélangé ces dernières années avec son obsession pour les ingrédients consensuels voire volontaires. Cela signifie généralement qu'elle se sert d'un zombie avec lequel elle joue, mais elle commence à se lasser de croire que l'autre est si captivé par sa puissance qu'il est prêt à sacrifier sa vie juste pour satisfaire temporairement ses appétits. Elle a déjà fasciné des victimes auparavant, mais après avoir soigneusement curé ses dents elle se retrouve toujours en train d'en vouloir davantage. Le besoin de sécurité et de discrétion l'empêche de prendre régulièrement des humains dans son garde-manger mais cette obsession est telle qu'il lui arrive de chercher un humain valant l'effort de voir sa volonté pliée pour se faire dévorer.

Les objectifs d'Antoinette DeMonte sont simples mais tout bonnement impossibles à atteindre. Elle veut que la Nouvelle Orléans redevienne comme elle était avant les tristes jours de 2002, quand Delta Green a débarqué et ouvert le feu dans sa ville. Même une sorcière inhumaine vieille de trois cents ans ne peut hélas remettre le dentifrice dans le tube dont il est sorti. Trop de choses sont arrivées après ce que Katrina a provoqué. Sa frustration la pousse à ignorer délibérément les faits dont elle ne veut pas avoir connaissance. Elle veut garder sa position et affronter Delta Green, les corporations qui s'emparent du commerce des morts, l'embourgeoisement de la Nouvelle Orléans, l'exode des citoyens... Étant immortelle, elle pourrait avoir le temps de gagner sur deux de ces fronts, mais avec le souffle de Delta Green sur son cou, le temps est un luxe dont elle n'a pas la jouissance.

Sortilèges connus

(« V » indique un sortilège Vaudou) : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Mordiggian, Cauchemar, Chant des Sirènes, Contacter une Goule, Contacter un Profond, Contacter l'Esprit des Morts (V), Contacter une Divinité / Loa (V), Contraindre la Chair, Créer une Poudre Anti-Zombie, Créer un Bâton de Sorcier, Créer un Zombie (V), Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Détecter un Enchantement, Domination, Enchanter une Poupée (V), Enchanter un Gri-Gri (V), Enchanter un Ju-Ju (V), Enchanter un Wanga (V), Ensorceler un Sifflet, Extraction de l'Âme (V), Fascination, Flétrissement, Infliger/Guérir la Cécité, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Baka (V), Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Instiller la Peur, Le Don des Morts (V), Leurrer un Rêveur, Lier l'Âme, Lien Noir, Lien Gris, Provoquer la Maladie, Regard du Zombie, Ressemblance, Résurrection, Signe de Voor, Suggestion Mentale, Trou de Mémoire

Tomes du Mythe : *Cultes des Goules*, *La Fête du Nouveau Monde*, *Le Grimoire des DeMonte*

Objets magiques : Poudre Anti-Zombie, Bâton de Sorcier, Sifflet Ensorcelé

Description physique

Dans son état naturel, Antoinette DeMonte ressemble à une femelle goule obèse avec une cascade de cheveux argentés. Ses mains et ses pieds sont énormes et se terminent par des griffes noires. Sa bouche est un museau canin rempli de crocs aiguisés comme des dagues et les seuls traits familiers de son visage sont ses yeux humains, bien trop humains. Après des siècles de banquets, Antoinette dispose d'une réserve impressionnante de visages et de corps derrière lesquels se déguiser. Elle peut ressembler à qui elle veut, peu importe l'âge, le sexe ou l'origine ethnique. Le seul facteur limitant est la TAI.

Les sortilèges et les obsessions d'Antoinette DeMonte

L'obsession de la marquise pour le « cannibalisme consensuel » l'a poussée à rechercher et à apprendre des sortilèges lui permettant de prendre le contrôle de la volonté d'un individu,

La marquise Antoinette DeMonte

Matriarche du clan goule des DeMonte
Sexe : Féminin
Âge : 342
Nationalité / Origine ethnique : goule de Française / caucasienne d'origine

Caractéristiques

APP	variable	Prestance	-
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact : +4
Points de Vie : 15
Santé Mentale : 0

Compétences

Alchimie	82 %
Athlétisme	75 %
Baratin	34 %
Comptabilité	31 %
Creuser	76 %
Conduite	39 %
Culture artistique :	
Clavecin	47 %
Chant	58 %
Cuisine	91 %
Discrétion	84 %
Dissimulation	42 %
Droit	25 %
Écouter	71 %
Équitation	25 %
Imposture	42 %
Mythe de Cthulhu	17 %
Négociation	37 %
Ordinateur	24 %
Persuasion	47 %
Premiers soins	47 %
Psychologie	36 %
Sciences de la vie :	
Botanique	71 %
Histoire naturelle	36 %
Pharmacologie	75 %
Zoologie	32 %
Sciences formelles :	
Chimie	74 %
Cryptographie	48 %
Sciences humaines :	
Histoire	35 %
Sciences occultes	71 %
Repérer la putréfaction	68 %
Se cacher	68 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	83 %
Créole haïtien	47 %
Créole de Louisiane	58 %
Français	99 %
Sicilien	60 %
Goule	18 %

Combat

- Griffes 57 %
  Dégâts 1D6 + 4
- Morsure 55 %
  Dégâts 1D6 + harcèlement automatique (1D4)
- Morsures et griffures : au cours d'un même round, Antoinette peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.
- Dague enchantée 68 %
  Dégâts 1D4 + 6
- Bâton de sorcier 40 %
  Dégâts 1D8 + 4

Protection : Les armes à feu ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points



d'éroder sa santé mentale et d'influencer ses pensées de façon surnaturelle. Au cours de la dernière décennie, elle a combiné ces pouvoirs de différentes façons pour produire toutes sortes d'effets déplaisants sur ses cibles. La combinaison la plus simple consiste à associer Contraindre la Chair, Lier l'âme et Leurrer le Rêveur ; une fois le sortilège Contraindre la Chair appliqué à la cible, celle-ci devient une simple marionnette soumise à la volonté de la sorcière. Cela ne permet cependant pas de tordre son esprit pour les conformer aux désirs d'Antoinette qui veut que sa nourriture cherche sincèrement à se faire manger.

L'Agent Nolan a subi une succession particulièrement réussie de sortilèges. Tout d'abord, Chant des Sirènes a servi à lui faire voir la marquise comme son plus incroyable fantasme sexuel. Il fut ensuite soumis à plusieurs applications des sortilèges Instiller la Peur et Déflagration Mentale qui lui firent perdre définitivement sa Santé mentale. Cela a entraîné la création d'un dément habité par une obsession suicidaire, celle de devenir « immortel » en étant dévoré et en passant l'éternité sous la forme de souvenir à l'intérieur d'une goule. Un tel résultat ne saurait être garanti à chaque fois, mais même l'Agent Graham ne peut être considéré comme un succès complet, son obsession s'étant transférée de la marquise à l'Agent Nancy de Delta Green.

Une des nombreuses raisons poussant la marquise à vouloir reprendre le contact avec les Contrées du Rêve est qu'elle croit que des sortilèges uniques existent là-bas, capables de lui offrir ce qu'elle veut. Au fond, ce qu'elle cherche ressemble à Suggestion Profonde ; la faille dans son plan est néanmoins que les sortilèges des Contrées du Rêve ne fonctionnent pas dans le monde éveillé. Quand elle découvrira cela, elle essaiera de le modifier afin d'en contrer les failles. Antoinette DeMonte ira jusqu'au bout pour transformer Suggestion Profonde ; contrairement aux autres sortilèges dominant l'esprit des humains, celui-ci peut en effet implanter des envies, même les plus dangereuses et les plus suicidaires, qui resteront vivaces jusqu'à ce qu'elles aient été assouvies. Une fois modifié, le sortilège pourrait fonctionner de la même façon que dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* 6ème édition, en y ajoutant la possibilité de l'utiliser dans le monde éveillé. Au gardien de décider si la marquise réussira ou non.

Un autre sortilège pouvant convenir est Concocter la Potion de Phan (voir le *Keeper's Compendium 2* page 131). Pour le moment, les DeMonte n'ont pas encore découvert l'existence de cette formule hypnotique.

Les nombreux visages d'Antoinette DeMonte

Bien que la matriarche de la colonie de goules de la Nouvelle Orléans dispose d'un grand choix de visages, il en existe quelques-uns dont elle se sert régulièrement. Quand elle doit tenir le rôle de prêtresse secrète de la communauté vaudou, elle prend l'apparence de Marie Laveau. Il s'agit de l'apparence que cette dernière avait à la fin de sa vie, à environ quatre-vingts ans, celle d'une femme créole extrêmement âgée, aux cheveux blancs et aux airs de matrone. Bien entendu, ceux réussissant un test de Sciences occultes peuvent voir que cette version paraît considérablement plus épaisse que ce que les portraits d'antan révèlent. Pour ce déguisement Antoinette porte des vêtements archaïques du XIXème siècle. Elle paraît alors avoir les caractéristiques suivantes :

FOR 5 CON 5 DEX 9 TAI 15 APP 9

Quand la marquise doit interagir avec la sphère politique humaine elle se déguise en Lucas Wallingford, un propriétaire terrien influent de la Nouvelle Orléans qui a financé les campagnes de douzaines de politiciens locaux. Wallingford ressemble à un gentleman bien portant du sud, doté de cheveux blancs, dans la septantaine. Il s'habille de façon légèrement anachronique, comme si nous étions toujours en 1930, mais de telles excentricités sont tolérées à la Nouvelle Orléans, surtout chez les riches. Antoinette paraît alors avoir les caractéristiques suivantes :
FOR 9 CON 10 DEX 11 TAI 15 APP 11

Quand elle doit interagir avec les criminels de la ville, elle porte un déguisement connu du milieu comme « le Sicilien ». En réalité, elle arbore l'apparence d'un ancien chef de la Main Noire appelé Charles Matranga, qui est mort en 1943 à l'âge de 86 ans. Cette enveloppe ressemble à un gentleman sicilien aux allures de grand-père avec une épaisse tignasse blanche et une moustache tout aussi fournie et de la même couleur. Antoinette paraît alors avoir les caractéristiques suivantes :
FOR 7 CON 8 DEX 10 TAI 15 APP 8

Objets magiques

Bâton de sorcier : il s'agit de l'objet créé par le sortilège Créer un Bâton de Sorcier, un long bâton africain fait de bois-de-fer, se terminant par un crâne humain d'un côté et par une pointe en fer de l'autre. L'objet compte comme une arme enchantée lorsqu'il s'agit d'attaquer les créatures du Mythe. Il nécessite l'utilisation de la compétence Armes blanches (armes de mêlée), peut empaler et inflige 1D8 points de dégâts plus l'Impact. Il possède 10 points de vie. Un empalement réussi détruit instantanément n'importe quel zombie.

Poudre Anti-Zombie : crée une barrière que les zombies ne peuvent franchir. Antoinette DeMonte n'a lancé ce sortilège qu'une seule fois, n'aimant guère le fait qu'un des ingrédients de la poudre soit une livre de chair arrachée à sa propre personne. Elle conserve cette poudre « juste au cas où » elle perde un jour le contrôle de ses esclaves morts-vivants.

Sifflet ensorcelé : il s'agit de l'objet créé par le sortilège Ensorceler un Sifflet ; celui-ci ajoute 30 % aux chances de réussir le sortilège Invoquer un Byakhee.

Les Tomes du Mythe

La Fête du Nouveau Monde

En français. Il s'agit là d'un pamphlet écrit au début du XIXème siècle par un membre du clan DeMonte un peu trop enthousiaste. Il fut rédigé peu après la venue de la famille à la Nouvelle Orléans en 1804 et publié sous un nom de plume, Cyril Simonet. Le véritable auteur fut exécuté pour avoir révélé les secrets du clan. Le livre est essentiellement constitué d'un récit décrivant l'abandon par la famille de son humanité et sa transformation en goules. Il traite longuement du *Manuscrit des Goules* et décrit ironiquement les goules traditionnelles comme des animaux à peine évolués. Le clan a tenté d'empêcher la distribution du pamphlet mais des copies continuent de refaire surface de temps en temps dans la région.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : Contacter une Goule, Ressemblance

Culte des Goules

Première impression originale, en français.
Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor

Le Manuscrit des Goules

En anglais (mais si mal écrit que même les plus grands maîtres de la langue doivent réussir un test d'Anglais pour pouvoir le lire). Relié en peau humaine et fermé par des os humains, ce livre maudit transforme tout lecteur en goule. La seule copie des DeMonte est actuellement entre les mains de Delta Green.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Jours
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Mordiggian, Contacter une Goule, Fascination, Ressemblance, Trou de Mémoire

Le Grimoire des DeMonte

En français mais rédigé avec un code, ce livre n'est pas un traité sur la nature lovecraftienne de l'univers ni un hommage à un quelconque dieu extraterrestre. Il s'agit tout simplement du grimoire personnel d'Antoinette dans lequel elle consigne les formules secrètes qu'elle a mises au point. Pour réussir à traduire ce livre, il est nécessaire de réussir des tests en Sciences formelles (cryptographie) et en Français.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Mois
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges (« V » indique un sortilège Vaudou) : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Mordiggian, Cauchemar, Chant des Sirènes, Contacter une Goule, Contacter un Profond, Contacter l'Esprit des Morts (V), Contacter une Divinité / Loa (V), Contraindre la Chair, Créer une Poudre Anti-Zombie, Créer un Bâton de Sorcier, Créer un Zombie (V), Déflagration Mentale, Détecter un Enchantement, Domination, Enchanter une Poupée (V), Enchanter un Gri-Gri (V), Enchanter un Ju-Ju (V), Enchanter un Wanga (V), Ensorceler un Sifflet, Extraction de l'Âme (V), Fascination, Flétrissement, Infliger/Guérir la Cécité, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Baka (V), Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Instiller la Peur, Le Don des Morts (V), Leurrer un Rêveur, Lier l'Âme, Lien Noir, Lien Gris, Provoquer la Maladie, Regard du Zombie, Ressemblance, Résurrection, Signe de Voor, Suggestion Mentale, Trou de Mémoire

Claudette DeMonte

Héritière impatiente du trône
Sexe : Féminin
Âge : 342
Nationalité / Origine ethnique : goule de Française / caucasienne d'origine

Caractéristiques

APP	variable	Prestance	-
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	19	Puissance	95 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Alchimie	41 %
Athlétisme	80 %
Baratin	84 %
Creuser	80 %
Conduite	25 %
Discrétion	88 %
Dissimulation	62 %
Droit	5 %
Écouter	70 %
Équitation	25 %
Imposture	53 %
Mythe de Cthulhu	16 %
Négociation	65 %
Persuasion	89 %
Psychologie	71 %
Sciences de la vie :	
Botanique	26 %
Histoire naturelle	35 %
Pharmacologie	40 %
Zoologie	28 %
Sciences formelles :	
Chimie	30 %
Cryptographie	8 %
Sciences humaines :	
Histoire	45 %
Sciences occultes	51 %
Repérer la putréfaction	65 %
Se cacher	61 %
Trouver Objet Caché	54 %

Langues

Anglais	69 %
Créole haïtien	53 %
Créole de Louisiane	43 %
Français	99 %

Combat

- Griffes 37 %
  Dégâts 1D6 + 2
- Morsure 34 %
  Dégâts 1D6 + harcèlement automatique (1D4)
- Morsures et griffures : au cours d'un même round, Claudette peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.

Protection : Les armes à feu ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points

Du changement d'origine ethnique, d'âge et de genre

Le premier sortilège que tous les membres du clan DeMonte apprennent est Ressemblance. Il est en effet de la plus haute importance que tous se fondent dans la population humaine qui les entoure et les surpasse très largement en nombre. Afin de garder le secret et de cacher le fait que leurs déguisements humains ne vieillissent jamais, les DeMonte relancent Ressemblance tous les dix ans environ, s'accordant un nouveau visage et une nouvelle identité qui ne seront pas remarqués. Ce n'est qu'après cinquante ans qu'ils recyclent les vieux oripeaux oubliés. Tous les membres du clan n'ont pas autant de points de POU à consacrer à ce sortilège.

Attendre un demi-siècle pour réutiliser un visage est assez sûr car tous ceux ayant connu le déguisement sont sans doute morts entre-temps. Même si quelqu'un est suffisamment vieux pour reconnaître le déguisement comme étant un vieil ami ou un ancien parent, il pourra facilement passer pour sénile. Les plus vieux DeMonte prenaient autrefois l'apparence de jeunes gens attirants afin de pouvoir satisfaire leurs vices décadents et tellement humains. La plupart des « nouveaux » membres ont aussi tendance à utiliser Ressemblance pour se livrer à leurs dépravations sexuelles préférées.

Grâce à ce sortilège, un DeMonte peut littéralement endosser la peau de qui il veut. Certains ont choisi de prendre les vies de personnes d'autres peuples, d'autres âges (généralement plus jeunes) voire même de changer de genre. En fait, vivre sous un déguisement aussi longtemps a fait perdre à certains la trace de leur première identité. Ils se sont tellement investis dans leur costume qu'ils ont créé une situation proche du trouble dissociatif de l'identité. Certains déguisements sont liés à des activités spécifiques. Selon qu'un peu de charme soit nécessaire ou qu'il faille au contraire utiliser la violence et l'intimidation, un visage et une personnalité particuliers sont utilisés.

Claudette DeMonte

Quand Claudette DeMonte a découvert que sa cousine Antoinette s'intéressait, elle aussi, à la sorcellerie, les deux filles n'avaient que quinze ans. Ce fut là le début d'une association qui dure depuis près de trois siècles, mais certainement pas celui d'une amitié. Quand elles commencèrent, elles étaient à peu près égales en termes de connaissance et de compréhension des forces surnaturelles. Ensemble, elles arrangèrent le meurtre des parents d'Antoinette DeMonte par des moyens magiques afin de s'assurer que les biens familiaux passent à cette dernière. Lorsqu'elle eut le contrôle de la fortune des DeMonte, les choses commencèrent à changer entre les deux compagnes. Alors qu'Antoinette consacrait des sommes colossales à l'achat de connaissances et d'artefacts occultes, Claudette la soupçonnait de garder les meilleurs éléments pour elle seule. De plus, en dépit de tous ses efforts, il semblait toujours à Claudette qu'Antoinette tirait davantage des livres et des études qu'elle. Elle redoublait d'efforts mais ne pouvait tout simplement pas suivre son alliée. Les capacités d'Antoinette croissaient de façon exponentielle, celles de Claudette de façon simplement arithmétique. La jalousie taraudait cette dernière qui gardait néanmoins ses pensées derrière une façade de servitude obséquieuse afin de garder l'accès à la fortune des DeMonte. Ses propres parents, bien que dotés d'un nom tout à fait estimé, étaient si pauvres qu'ils ne valaient même pas la peine d'être tués.

Les deux femmes approchant du milieu de leur vie, elles concentrèrent leurs efforts sur la recherche de la clé de la vie éternelle. En dépit de leur acharnement, ce n'est que lorsqu'Antoinette DeMonte découvrit le Culte des Goules de Paris que leur travail porta ses fruits. Claudette rejoignit surtout le groupe par peur qu'Antoinette n'obtienne l'immortalité sans elle et la laisse mourir de vieillesse. Une part d'elle-même en a voulu à la matriarche pour la perte de son corps humain. Le fait d'être plus belle que sa rivale avait toujours été pour elle un sujet de fierté, et devenir une goule avait impliqué une perte plus grande. Ayant appris le sortilège Ressemblance, il fut un temps où toutes deux se lancèrent dans une forme de compétition inavouée, chacune tentant de trouver l'apparence la plus attirante.

Lorsque les DeMonte durent fuir pour Haïti, d'autres avaient rejoint le clan. Si elles n'étaient pas de « véritables DeMonte » (elles ne partageaient pas le sang de la famille), certaines de ces nouvelles recrues étaient mieux considérées par Antoinette que ne l'était Claudette, ce qui rendait cette dernière plus furieuse encore. Elle n'entreprit néanmoins rien contre sa cousine, craignant la puissance de cette dernière. En 1761, une nouvelle recrue d'une plantation tenta de prendre le contrôle du clan en recourant à des assassinats surnaturels. Bien que Claudette eût vent de son plan, elle ne fit rien pour l'empêcher. L'affaire n'en finit pas moins en désastre, les trois conspirateurs achevant leur carrière sur le dessus de la table à manger.

Au fil des siècles, Antoinette DeMonte n'a cessé d'assurer Claudette qu'elle était son héritière, son bras droit et sa plus proche confidente. Claudette ne croit plus à ces histoires depuis au moins deux siècles mais elle continue de jouer le rôle du chien fidèle et toujours attentif à la volonté de son maître. Jusqu'à présent, sa cousine ne s'est doutée de rien. Ses besoins politiques la forcent à bien traiter aussi les autres membres du clan, alors Claudette se venge de sa frustration en brutalisant les serviteurs zombies, en traitant les non-goules avec une cruauté capricieuse

et en effectuant des conquêtes sexuelles parmi les « fruits encore verts », la plupart pouvant s'estimer heureux de s'en tirer avec juste quelques os brisés. Les humains qu'elle trouve exceptionnellement attirants peuvent finir comme ingrédient principal du sortilège Ressemblance.

Aujourd'hui Claudette DeMonte voit enfin une chance de détrôner sa cousine et de prendre le contrôle du clan. Le conflit avec Delta Green a beaucoup coûté à la famille mais sa combinaison avec les effets de l'ouragan Katrina sur la Nouvelle Orléans a fait de ces six dernières années un désastre absolu. Le mécontentement s'est répandu à travers le groupe et Claudette envisage d'utiliser cette colère et d'en faire une véritable révolte. Elle pourrait trahir Antoinette auprès de Delta Green mais elle n'a pas la moindre idée de ce qu'est l'organisation. Les humains qui chassent et tuent sa famille à travers la Nouvelle Orléans sont un mystère complet ; elle les soupçonne de faire partie d'une agence gouvernementale mais n'a aucun indice pour le confirmer. Si elle découvrait un membre de la conspiration, elle ne le tuerait pas immédiatement ni ne le livrerait au clan. Au lieu de cela, elle tenterait de devenir son informateur, utilisant les données qu'elle fournirait pour envoyer les humains contre Antoinette. Une fois la marquise mise hors d'état, elle agirait pour faire valoir son droit à la direction de la famille. Ses plans ne vont pas plus loin ; elle est trop obsédée par l'idée de prendre le pouvoir pour comprendre qu'elle tente de devenir le capitaine du *Titanic* juste après que celui-ci ait heurté l'iceberg.

Sortilèges connus

(« V » indique un sortilège Vaudou) : Cauchemar, Contacter une Goule, Contacter l'Esprit des Morts (V), Contacter une Divinité / Loa (V), Contraindre la Chair, Créer un Zombie (V), Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Détecter un Enchantement, Domination, Enchanter une Poupée (V), Enchanter un Gri-Gri (V), Enchanter un Ju-Ju (V), Enchanter un Wanga (V), Ensorceler un Sifflet, Extraction de l'Âme (V), Fascination, Flétrissement, Infliger/Guérir la Cécité, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Baka (V), Lier l'Âme, Le Don des Morts (V), Leurrer un Rêveur, Lien Gris, Lien Noir, Provoquer la Maladie, Ressemblance, Regard du Zombie, Résurrection, Signe de Voor, Suggestion Mentale, Trou de Mémoire

Description physique

L'apparence naturelle de Claudette DeMonte est celle d'une petite goule musclée dotée de longs cheveux gris élégamment tressés avec soins. Comme ses pairs, elle possède de longues griffes recourbées aux mains et aux pieds et un museau garni de dents rappelant celui d'un loup. Devant Antoinette, elle reste tranquille et la soutient en tous points.

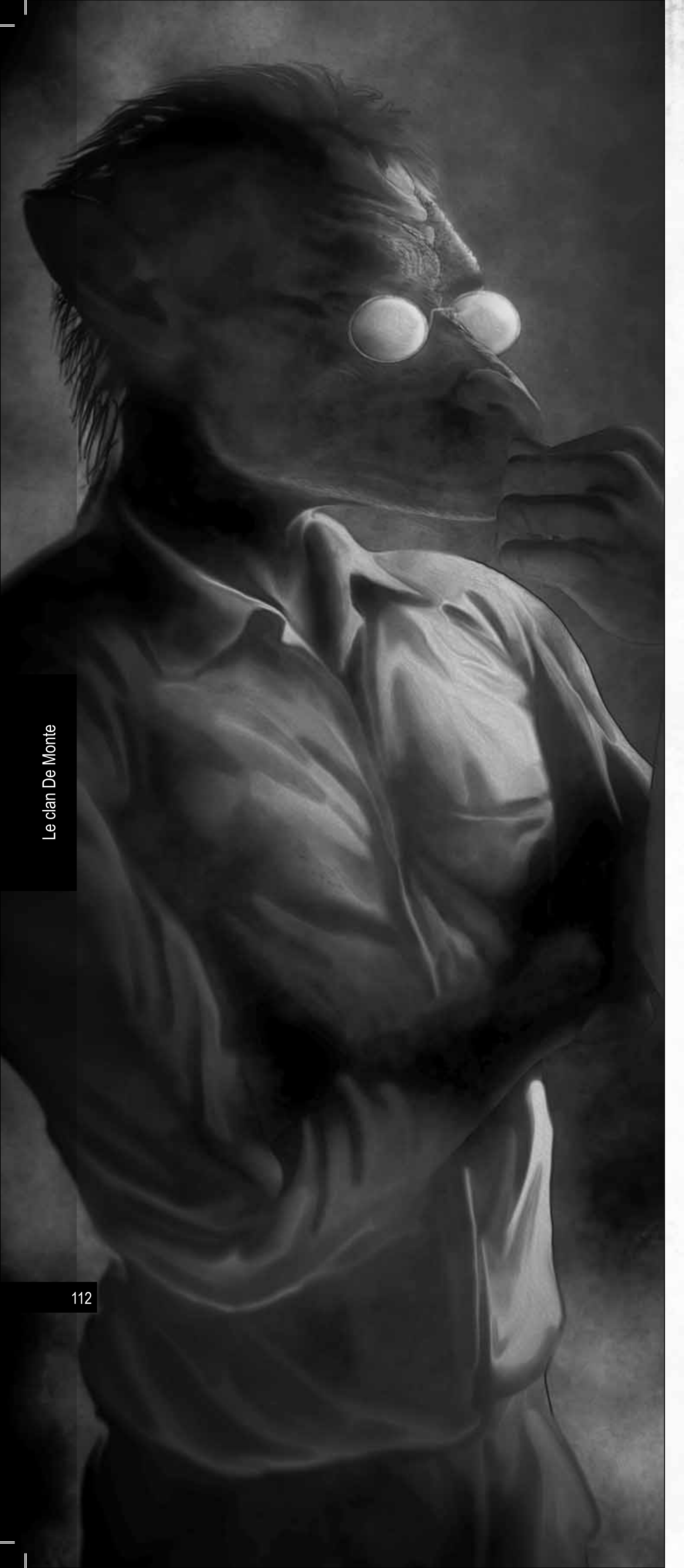
En privé, elle porte encore l'accoutrement d'une femme noble du XVIIIème siècle. En public elle préfère les robes modernes et affectionne l'apparence d'une grande femme créole à la beauté envoûtante dont les cheveux forment de fines tresses. C'est grâce à ce déguisement qu'elle interagit normalement avec les personnes extérieures au clan, en particulier avec les pratiquants vaudous. Elle appelle cette apparence Madame Moreau, ayant depuis longtemps oublié le nom de celle dont elle jalousait la beauté au point de la tuer. Elle paraît alors avoir les caractéristiques suivantes :

FOR 11 CON 13 DEX 13 TAI 12 APP 18

Martin Alexander DeMonte

Né en 1726 en tant que Martin Alexander Biscombe, cet homme était le second fils d'une importante famille dont la plantation de sucre était à Saint-Domingue. En tant que deuxième fils, néanmoins, ses options étaient relativement limitées. On attendait de son frère aîné qu'il dirigeât la propriété familiale et Martin n'était guère plus qu'une roue de secours en cas d'urgence ; il aurait dû normalement se voir relégué à une carrière dans les forces militaires locales mais même cette route lui était barrée à cause de sa faible constitution. Ses parents doutaient de sa capacité à atteindre l'âge adulte et ne gâchaient donc guère d'affection à son égard, mais il parvint néanmoins à atteindre l'âge de la majorité malgré l'environnement tropical de Saint-Domingue. Quoi qu'il en soit, sa santé restait précaire et il se voyait continuellement confiné dans la maison de la plantation. Au lieu de s'immerger dans la société, il se plongea dans tous les livres qu'il parvenait à obtenir. Sa famille, cherchant avant tout à le distraire et à le maintenir hors de son chemin, s'assura de le ravitailler en empruntant tous les ouvrages de l'île appartenant à leurs amis et leurs partenaires commerciaux. Durant ses études il s'intéressa à la fois à la science et à ses dérivés moins estimés liés au Siècle des Lumières. C'est par la pseudoscience qu'il commença à s'intéresser à l'alchimie et au surnaturel. Martin espérait pouvoir trouver un remède à sa condition fragile dans les connaissances secrètes de l'occultisme.

Le clan DeMonte reconnut bientôt en Martin une recrue potentielle. Sa santé précaire et son isolation du reste de la société faisaient de lui un allié intéressant qui n'aurait pas à abandonner grand-chose pour pouvoir se sauver de son sort aussi funeste qu'inévitable. Il rejoint le clan en 1749 quand il parut clair qu'il risquait de mourir suite à une violente crise de pneumonie. Pour sa famille, il disparut dans la nuit, sans doute après avoir erré dans les marais en proie à des délires fiévreux, et succomba de la pneumonie ou des dangers des marécages. Il rejoignit en réalité le clan DeMonte, en prenant d'abord l'identité d'un de leurs esclaves défunts. Plus tard, bien entendu, il retourna chez lui et dévora son frère aîné, prenant son apparence et ses souvenirs et donc le contrôle des plantations familiales pour le compte de ses nouveaux pairs. Martin était heureux de remettre le contrôle



de ses biens à Antoinette DeMonte, n'ayant jamais réellement voulu s'en occuper. Il était désormais libre d'étudier et d'apprendre les arts et les sciences capables de manipuler les forces surnaturelles de l'univers.

Martin est sans doute le membre le plus savant de tous les DeMonte, bien que son POU relativement bas l'empêche de rivaliser avec Antoinette en termes de puissance magique. Il comprend ce que les goules sont censées être ainsi que leur place dans un univers dominé par les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs. C'est pour cela qu'il a été choisi par Antoinette pour arpenter le monde et entrer en contact avec les autres colonies de goules. Sa mission est de trouver un moyen pour que les DeMonte puissent atteindre physiquement les Contrées du Rêve afin d'en ramener une copie du *Manuscrit des Goules*. Il voyage désormais, tentant de négocier ouvertement avec les colonies qu'il rencontre, de trouver un Portail d'Onirologie dont le clan puisse s'emparer ou de localiser un artefact équivalent comme le mythique Cristalliseur de Rêves ou l'unique Clé d'Argent. Cet être timide et introverti, peu doué pour interagir avec les autres fait un ambassadeur tout indiqué. Il est peu probable que les goules traditionnelles répondent à l'étiquette ou aux traditions humaines. Un quasi-autiste aura donc bien plus de succès.

Au gardien de décider où ce rat de bibliothèques introverti en est dans sa mission. A-t-il rendu visite aux Gardiens de la Foi des rues de Manhattan ? Est-il entré en contact avec les goules russes qui vénèrent encore Joseph Staline comme leur « Grand Dispensateur » ? Est-ce qu'un des groupes qu'il a contactés a accès à la magie nécessaire pour créer un Portail d'Onirologie ? Et même si c'est le cas, quel prix demanderont-ils pour partager cette connaissance avec un groupe de goules qui passe son temps à se comporter comme leur nourriture ? Le gardien devrait également prendre en compte les effets que de tels contacts auront sur Martin. Restera-t-il concentré sur sa mission, ou trouvera-t-il une communauté de goules avec laquelle il se sentira suffisamment en confiance pour s'installer ?

Sortilèges connus

(« V » indique un sortilège Vaudou) : Appeler/Congédier Mordiggian, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Cauchemar, Contacter une Goule, Contacter un Profond, Contacter l'Esprit des Morts (V), Contacter une Divinité / Loa (V), Contraindre la Chair, Créer une Poudre Anti-Zombie, Créer un Bâton de Sorcier, Créer un Zombie (V), Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Détecter un Enchantement, Domination, Enchanter une Poupée (V), Enchanter un Gri-Gri (V), Enchanter un Ju-Ju (V), Enchanter un Wanga (V), Ensorceler un Sifflet, Extraction de l'Âme (V), Fascination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Baka (V), Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Infliger/Guérir la Cécité, Lier l'Âme, Le Don des Morts (V), Leurrer un Rêveur, Provoquer la Maladie, Lien Gris, Regard du Zombie, Ressemblance, Résurrection, Signe de Voor, Suggestion Mentale, Trou de Mémoire

Description physique

La forme authentique de Martin DeMonte est grandement influencée par son ancienne apparence humaine : haut de 165 centimètres, mince mais légèrement musclé. Il a même conservé ses problèmes de vue et porte une paire de lunettes à pince-nez, spécialement construites pour s'adapter à son museau. Il est silencieux et introverti, mais deux siècles d'existence lui ont permis de surpasser sa timidité et sa maladresse. Sous forme humaine, il utilise soit l'image de son frère soit celle du premier esclave DeMonte qu'il a dévoré. En tant que membre du clan ne montrant guère d'intérêt pour la société humaine, Martin n'a pas été forcé de changer continuellement de déguisement. Il ne cherche même pas à donner à ses costumes un nom, utilisant le sien pour la plupart des situations sociales.

Le frère : FOR 12 CON 13 DEX 15 TAI 12 APP 14
L'esclave : FOR 15 CON 14 DEX 13 TAI 13 APP 10

Luc DeMonte

En 1808, la République de Raguse, un État construit autour de la ville de Dubrovnik, fut absorbée dans l'empire de Napoléon Bonaparte. Le gouverneur général français chercha alors à augmenter la popularité de la France en exilant Luko Ranjina, un fauteur de troubles qui avait la sinistre réputation d'être un sorcier. Bien qu'ayant l'air d'avoir à peine passé la vingtaine, Luko était en fait âgé de soixante-dix ans. Il avait été expulsé de l'université de Bologne en 1752 pour avoir disséqué des cadavres humains volés. Revenant à Dubrovnik, Luko devint l'assistant du docteur Stjepan Gundulic, un savant local doté d'une réputation particulièrement douteuse. Espérant apprendre les arts sombres de son nouveau maître, Luko fut à la place tué, réduit à ses sels essentiels, et ressuscité par le sorcier. Le docteur Gundulic n'était en effet guère disposé à travailler avec une personne qu'il ne pourrait ramener à ses sels essentiels en quelques mots rituels. Devenu l'esclave immortel du docteur, Luko Ranjina marcha sur la lame du rasoir, tentant en permanence de se montrer assez utile pour être gardé en vie sans avoir l'air trop compétent pour ne pas être vu comme une menace. Finalement il parvint à inverser les rôles et c'est un docteur Gundulic hurlant qui fut livré à son maître le Dieu Extérieur Yibb-Tstll. Luko continua « d'interroger les morts » comme le faisait son ancien supérieur, amassant une grande quantité de connaissances occultes. Au moment de l'arrivée des Français il s'était bâti une réputation conséquente de pilleur de tombes et d'alchimiste. Les gens du coin furent heureux de voir les Français le mener à l'exil. Luko fuit la Côte dalmatienne en direction du Nouveau Monde, faisant route vers la cité de la Nouvelle Orléans.

Arrivant sur place en 1809, Luko était encore en train de prendre ses marques quand il découvrit qu'il n'était pas le seul sorcier en ville quand la marquise Antoinette DeMonte utilisa le sortilège Résurrection pour le réduire à ses sels essentiels. Ramené à la vie en sa présence, on lui signifia le plus clairement possible son intenable position. D'un seul mot, elle ou les autres membres du clan pouvaient le réduire à l'impuissance et aller jusqu'à le ressusciter sous la forme d'une horreur aussi incomplète que pathétique. Luko était furieux de se retrouver à nouveau en esclavage mais il prit son mal en patience, attendant une chance de reprendre sa liberté et d'exercer sa vengeance. Servir les DeMonte se montra entièrement différent de son expérience avec le docteur Gundulic. Antoinette ne le traitait pas comme un esclave mais plutôt comme un serviteur. On lui enseigna de nouveaux sortilèges et on lui apprit les manières des goules. Après un demi-siècle, on lui demanda de rejoindre le clan. Cette transformation offrait certains avantages à Luko : grâce au sortilège Ressemblance il pouvait déguiser la « rugosité » de sa peau, le signe qui révélait sa nature de produit du sortilège Résurrection. Il accepta donc et fut changé en goule en l'an 1860, changeant son nom pour celui de Luc DeMonte.

Même après avoir rejoint le clan, Luc pensait encore être en train de patienter en attendant de pouvoir échapper à la famille. Néanmoins, les décennies passant, il réalisa que la raison pour laquelle il n'était pas encore parti était qu'il n'en avait pas besoin. Appartenir au clan lui apportait une certaine sécurité et davantage de connaissances occultes qu'il n'aurait pu en trouver seul. Il apprenait de ses pairs, mais n'avait jamais été forcé de partager son propre savoir. Le grimoire de son vieux maître n'avait jamais été lu par Antoinette qui lui permettait de garder son jardin secret dès lors qu'il n'utilisait sa magie que pour la servir.

Luc a développé une véritable loyauté envers la marquise et lui sert essentiellement de bras droit, capable de régler la plupart des problèmes. Depuis la mort du chef de la sécurité en 2002, il a également repris ce travail. Sa vulnérabilité au sortilège de Résurrection est la raison pour laquelle personne ne critique le choix d'Antoinette de déléguer autant d'autorité à un seul sous-fifre.

Luc est aussi le plan de secours d'Antoinette pour récupérer le *Manuscrit des Goules*. Son ancien dieu tutélaire, Yibb-Tstll, réside dans les Contrées du Rêve « terriennes ». Ce dernier pourrait être invoqué sur Terre via le rituel de la Sixième Sathlatta et, grâce aux sacrifices appropriés, pourrait être persuadé de montrer comment accéder physiquement aux Contrées du Rêve et ramener une copie du *Manuscrit des Goules* dans le monde éveillé. Luc craint néanmoins « la terrible inversion » de Yibb-Tstll, lorsqu'une requête déplaît au dieu et le pousse à infliger

Martin Alexander DeMonte

Ambassadeur des goules
Sexe : Masculin
Âge : 282
Nationalité / Origine ethnique : goule de Français / caucasien d'origine

Caractéristiques

APP	variable	Prestance	-
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Alchimie	89 %
Athlétisme	70 %
Bibliothèque	75 %
Creuser	78 %
Conduite	35 %
Discrétion	82 %
Écouter	74 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Ordinateur	50 %
Sciences de la vie :	
Botanique	34 %
Histoire naturelle	40 %
Pharmacologie	31 %
Zoologie	42 %
Sciences formelles :	
Chimie	31 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	72 %
Archéologie	65 %
Histoire	80 %
Sciences occultes	73 %
Repérer la putréfaction	71 %
Se cacher	67 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	99 %
Égyptien démotique	36 %
Hiéroglyphes égyptiens	33 %
Goule	44 %
Grec ancien	46 %
Français	99 %
Égyptien hiératique	35 %
Latin	51 %

Combat

- Griffes 31 %
  Dégâts 1D6 + 2
- Morsure 37 %
  Dégâts 1D6 + harcèlement automatique (1D4)
- Morsures et griffures : au cours d'un même round, Martin peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand il parvient à mordre un adversaire, il s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.
- 9 mm Glock 17 24 %
  Dégâts 1D10

Protection : Les armes à feu ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points

Luc DeMonte

Bras droit de la marquise
Sexe : Masculin
Âge : 277
Nationalité / Origine ethnique : goule de Croate / caucasien d'origine

Caractéristiques

APP	variable	Prestance	-
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	90 %
Bibliothèque	30 %
Conduite	33 %
Discrétion	86 %
Écouter	78 %
Équitation	26 %
Médecine	45 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Premiers soins	36 %
Sciences de la vie :	
- pharmacologie	49 %
Sciences formelles :	
Astronomie	71 %
Chimie	49 %
Cryptographie	45 %
Mathématiques	82 %
Sciences humaines :	
Histoire	45 %
Sciences occultes	44 %
Sentir	65 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	78 %

Langues

Anglais	83 %
Croate	99 %
Goule	28 %
Grec	86 %
Italien	63 %
Latin	94 %

Combat

• Griffes 53 %
Dégâts 1D6 + 4
• Morsure 46 %
Dégâts 1D6 + harcèlement automatique (1D4)
• Morsures et griffures : au cours d'un même round, Luc peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand il parvient à mordre un adversaire, il s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.

Protection : Les armes à feu ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points

d'horribles changements à l'invocateur. Il a donc commencé à rassembler un groupe de treize acolytes dans le but de lancer le rituel de la Sixième Sathlatta pour lui et d'affronter l'humeur capricieuse de Yibb-Tstll. Ces acolytes, qui se font appeler « le Cercle », ont été recrutés en dehors du clan DeMonte ; la famille connaît l'existence du groupe, mais le groupe ne sait rien de l'existence des goules. Ce sont des êtres ambitieux mais ignorants des risques qu'ils encourent. Devant le Cercle, Luc utilise sa magie pour se présenter comme un vampire. Il a promis « d'adouber » ses suivants parmi les rangs des morts-vivants s'ils réussissaient à invoquer Yibb-Tstll. S'il parvenait à s'attirer les faveurs du Dieu Extérieur, il pourrait également lui demander de retirer les effets du sortilège de Résurrection et profiter pleinement du statut de goule immortelle.

Sortilèges connus

Appeler Bugg-Shash, Appeler/Congédier Mordiggian, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yibb-Tstll, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter une Goule, Contacter Yibb-Tstll, Créer un Zombie, Détecter un Enchantement, Domination, Ensorceler un Sifflet, Épuiser le Pouvoir, Fascination, Forme de Chauve-Souris, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer le Noir, Hymne de Nyhargo, Invoquer la Brume de Releh, Immunisation, Invulnérabilité, Lever le Brouillard, Lien Gris, Lien Noir, Rasoir Spectral, Ressemblance, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Suggestion Mentale, Trou de Mémoire

Tomes du Mythe

Le Grimoire de Gundulic

Objets magiques

Signe des Anciens

Description physique

Luc DeMonte mesure 1,80m et pèse 80 kg environ. Dans les années 1 700 cela devait faire de lui une brute impressionnante, mais il se contente aujourd'hui d'être dans la moyenne. Sous sa forme de goule il a des cheveux noirs et des yeux sombres, et sa peau présente une apparence rugueuse et grêlée. En privé, il porte des vêtements modernes appropriés à la situation. Le déguisement humain qu'il utilise le plus est basé sur ce que les croyances populaires s'attendent à trouver chez un vampire. Il porte des vêtements du XIXème siècle pour paraître délibérément anachronique. Sous cette forme, il mesure 10 centimètres de plus, a des cheveux noirs, des yeux verts enfoncés profondément dans un long visage au teint pâle. Mince et cireux, ce déguisement paraît avoir les caractéristiques suivantes :
FOR 14 CON 13 DEX 15 TAI 14 APP 17

Eliza DeMonte

Née en 1903 au sein d'une famille rurale pauvre mais travailleuse du Texas, le nom de naissance d'Eliza était Matilda Dyre. Quand la grippe espagnole emporta ses parents en 1919, elle quitta sa maison à la campagne pour la Nouvelle Orléans. Elle ne fuyait pas pour autant la tragédie mais poursuivait en réalité ses rêves. Elle était convaincue qu'en restant au Texas elle manquerait la plus grande fête depuis l'Empire romain. Elle n'avait pas tort. Matilda travailla comme « taxi danseuse », fille de bar et même comme modèle de nus mais ne se lança pas dans la prostitution, du moins pas au sens généralement entendu. Elle développa une véritable écurie de « galants intermittents » qui s'assuraient de payer son loyer, acheter ses vêtements et de l'emmener dîner. Son mode de vie scandaleux l'empêchait de faire un beau mariage, mais elle ne manquait pas d'hommes fortunés prêts à l'aider en échange de sa compagnie. Elle étudia la photographie mais découvrit que ses options en matière d'embauche légitime étaient limitées. Elle devint donc pornographe, prenant désormais les photographies au lieu de poser pour elles. Son travail était extrêmement populaire, gagnant une sorte d'aura mystique due à son sexe mais aussi au rapport qu'elle entretenait avec ses modèles féminins ; elle pouvait en effet les persuader de se livrer à des mises en scène que ses rivaux mâles ne pouvaient s'offrir.
En 1929, le crack boursier mit un terme à la fête. Matilda découvrit que les cadeaux

Nouveau tome du Mythe

Le Grimoire de Gundulic

En latin mais comportant un code. Ce livre est la création du docteur Stjepan Gundulic. Ce dernier y a retranscrit les recherches qu'il mena sur des fragments du *Cthaat Aquadingen*, du *Necronomicon* et les interrogatoires qu'il dirigea sur des sorciers extraits de terre et ressuscités. La majeure partie du livre traite du Dieu Extérieur Yibb-Tstll et de la façon dont on peut l'invoquer pour lui demander pouvoir et connaissance. L'ouvrage explique aussi comment Gundulic a voyagé jusqu'à la Grande Bibliothèque de Celaeno et en est revenu avec le sortilège Créer la Barrière de Naach-Tith. Afin de pouvoir lire le livre, des tests doivent être réussis en Sciences formelles (cryptographie) et en Latin.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1
Sortilèges : Appeler Bugg-Shash, Appeler/Congédier Yibb-Tstll, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Yibb-Tstll, Hymne de Nyhargo, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer le Noir, Signe des Anciens
Notez que le grimoire ne comporte pas Créer la Barrière de Naach-Tith. Gundulic n'a jamais retranscrit ce sortilège sur le papier pour s'assurer d'être le seul à savoir comment se protéger lors d'une invocation de Yibb-Tstll. En suivant les instructions du grimoire, cependant, un sorcier pourrait voyager jusqu'à la Grande Bibliothèque de Celaeno et y trouver le sortilège. Un tel voyage représente un danger mortel.

des admirateurs se faisaient de plus en plus rares, et même les riches et les adultères se voyaient forcés d'économiser. Simultanément, son affaire pornographique s'effondra si rapidement qu'elle devint incapable de se payer la protection de la police de la Nouvelle Orléans. C'est alors que Matilda eut une idée. Elle rassemblerait suffisamment de preuves photographiques de ses liaisons et les ferait chanter. L'idée se révéla plus difficile que ce qu'elle avait compte tenu de la technologie de l'époque. Quoi qu'il en soit, ayant investi dans un boudoir spécialement équipé avec des miroirs sans tain et une commande cachée permettant de déclencher l'appareil, elle put commencer à collecter toutes sortes de preuves compromettantes. Elle avait l'intention de lancer toutes ses menaces en même temps, sachant qu'une fois son plan mis à exécution la nouvelle circulerait et qu'elle serait incapable de trouver un autre homme pour la soutenir.

Bien entendu, elle n'avait pas pris en compte le fait qu'il serait bien plus économique de la faire tuer que de céder à son chantage. Sans plan de sortie, les jours de Matilda étaient comptés. Heureusement pour elle, le clan DeMonte la trouva en premier. Il avait eu vent de son histoire et été impressionné par la technologie mise en œuvre. Il lui offrit sa protection en échange des preuves qu'elle avait collectées. Mise dos au mur, elle accepta. Après plusieurs années de travail pour le clan en étant à peine mieux considérée qu'une esclave, elle parvint à s'attirer la faveur des membres les plus libertins qui demandèrent son intégration dans leurs rangs. En 1933, elle lut le *Manuscrit des Goules* et fut changée à jamais.

Après avoir remplacé son nom par celui d'Eliza DeMonte, l'ancienne « petite créature pétillante » est devenue l'ambassadrice du clan dans la contre-culture américaine du XXème siècle. Elle a joué des coudes avec les poètes de la Beat Generation dans les années 50, avec les meneurs des mouvements Hippie et Yippie dans les années 60, soutenu les artistes pop et surréalistes dans les années 70, entretenu des relations avec les voix du rock punk dans les années 90... Elle a étudié la culture pop américaine afin de trouver un moyen pour la plier dans le sens voulu par le clan. Elle est le membre le plus « orienté » technologie et médias, celle qui a eu l'idée étonnante d'équiper les zombies de radios et de caméras mono-filaments.

Aujourd'hui, Eliza DeMonte est la personne chargée d'organiser la ville de la Nouvelle Orléans pour qu'elle résiste aux changements prenant place après Katrina. Elle a tenté d'organiser et de financer le retour des populations les plus pauvres de la ville et de contrer la diaspora qui a suivi le drame. Avec les pauvres éparpillés aux quatre coins du sud-est américain, le ravitaillement du clan en nourriture a diminué de 40 %. La mission d'Eliza est d'aider les associations militantes à faire revenir cette population et à résister aux plans des propriétaires terriens visant à « embourgeoiser » la ville.



Eliza DeMonte

Goule libertine et activiste de la communauté
Sexe : Féminin
Âge : 105
Nationalité / Origine ethnique : goule d'Américaine / caucasienne d'origine

Caractéristiques

APP	variable	Prestance	-
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	90 %
Baratin	29 %
Culture artistique :	
Chant	56 %
Danse	58 %
Photographie	67 %
Discrétion	86 %
Écouter	71 %
Imposture	40 %
Métier :	
Électricité	65 %
Électronique	63 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Négociation	37 %
Ordinateur	65 %
Persuasion	57 %
Psychologie	25 %
Repérer la putréfaction	67 %
Se cacher	61 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	75 %

Combat

• Griffes 37 %
Dégâts 1D6 + 4
• Morsure 39 %
Dégâts 1D6 + harcèlement automatique (1D4)
• Morsures et griffures : au cours d'un même round, Eliza peut à la fois mordre et attaquer avec ses deux pattes griffues. Quand elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche de toute la force de ses mâchoires et s'acharne sur lui. Sa morsure inflige automatiquement 1D4 points de dégâts au cours des rounds suivants. Pour se débarrasser de la goule et ne plus subir de dégâts de cette manière, la victime doit opposer sa FOR à celle de la créature sur la Table de Résistance.

Protection : Les armes à feu ne lui infligent que la moitié de leurs dégâts normaux. Arrondissez les fractions à l'unité supérieure.

Perte de Santé mentale : 0/1D6 points

Sortilèges : Contacter une Goule, Ressemblance

Eliza DeMonte ne voit aucune contradiction dans le fait de faire revenir autant de personnes en ville, de reconstruire leurs maisons et de les manger quand ils seront morts. Elle cultive en réalité un authentique point de vue populiste et anticapitaliste. Elle ne voit pas pourquoi les gens se soucieraient de ce qui arrive à leur corps après la fin, surtout s'ils croient en l'après-vie. Si le clan ne mangeait pas le cadavre, les insectes et les bactéries s'en chargeraient. Les gens ont-ils réellement l'intention de préférer de répugnants micro-organismes à quelqu'un d'aussi drôle et charmant qu'elle ? C'est tout bonnement grotesque.

Description physique

La forme de goule d'Eliza DeMonte est celle d'une créature mince comme un fil mesurant à peu près 1,70 m et dotée de cheveux noirs et raides façon Betty Page (longs avec une frange asymétrique). Son museau est un peu court et facile à distinguer des autres. Elle peint régulièrement les griffes de ses mains et de ses pieds en couleurs criardes. Sous forme humaine elle dispose de deux identités qu'elle affectionne. L'une d'entre elles est celle d'un travesti afro-américain qui imitait Tina Turner lors d'un show à la Nouvelle Orléans pendant les années 70 et dont le nom de scène était Anna Mae Bollocks. Eliza adorait son spectacle et quand l'artiste fut tué lors d'une bagarre de bar, la goule décida de préserver une partie du défunt en elle. Eliza n'utilise pas cette identité en public, préférant passer pour un Afro-Américain légèrement étrange dans la vingtaine. Sous le nom de Clinton Dupree elle travaille au sein des mouvements populaires de la Nouvelle Orléans. Son déguisement paraît avoir les caractéristiques suivantes :
FOR 13 CON 14 DEX 13 TAI 15 APP 15

Eliza se grime également en Jennifer Morgan, utilisant la forme d'un modèle qui avait l'habitude de poser pour ses photos pornographiques dans les années 20. La fille mourut dans sa prime jeunesse, victime d'un petit ami jaloux qui vivait des revenus qu'elle tirait de la prostitution et qui la battait tout de même pour ses « infidélités ». En tant que Jennifer, Eliza ressemble à une jeune femme attirante, grande mais un peu garçonne (après tout, nous étions dans les années 20), mesurant un mètre soixante-dix avec des cheveux coupés court et une expression innocente, presque angélique. Ce déguisement paraît avoir les caractéristiques suivantes :
FOR 11 CON 10 DEX 12 TAI 09 APP 14

Ces deux identités souffrent d'un même défaut : elles ont été photographiées du vivant de leur modèle et leurs clichés ont été largement distribués. Dupree, néanmoins, n'a été pris que sous son identité travestie d'« Anna Mae Bollocks ». Seule une personne versée dans la pornographie vintage pourrait retrouver les photos de boudoir de Jennifer Morgan des années 20.

William Raymond Weeks

Né à Birmingham en Alabama, « Billy Ray » Weeks est le fils d'un agent spécial du FBI. Il est allé à l'université d'Auburn grâce à une bourse de base-ball puis s'est rendu à l'école de droit de l'université de l'Alabama. Grâce à ses notes universitaires et l'influence de son père, il a pu rejoindre le FBI en 1982. Weeks excelle en interrogatoires. Un vieux dicton raconte que les hommes dotés d'un accent du sud font les meilleurs interrogateurs, leurs sujets les croyant moins intelligents et ne se méfiant pas suffisamment. Weeks a bien travaillé cet angle et est devenu l'un des meilleurs dans ce domaine.
C'est en 1993, durant l'interrogatoire d'un sujet dans le Dakota du Nord que Weeks a été exposé au Mythe pour la première fois. Le shérif du comté avait arrêté un homme appelé Melvyn Cowley en lien avec la disparition d'au moins six marginaux. L'agent spécial est intervenu en tant que consultant afin d'obtenir une confession sur l'endroit où Cowley cachait ses victimes. Le criminel a finalement accepté de montrer les corps à l'agent ainsi qu'aux adjoints, les emmenant jusqu'à une grotte située un peu plus loin. Cowley assurait à Weeks que les corps étaient cachés d'une telle façon qu'il serait impossible de les découvrir sans son aide. Flairant un piège, l'agent du FBI et les adjoints ont progressé prudemment, s'attendant à tomber sur une mine ou bien sur un complice. Ils ont découvert à la place un site archéologique amérindien oublié, construit autour d'une cheminée volcanique verticale s'enfonçant dans les entrailles de la Terre. À la première opportunité Cowley s'est jeté dans le gouffre, délirant tandis qu'il disparaissait dans les profondeurs. C'est alors que le dieu du criminel a fait son apparition. Les rapports officiels parlent d'un effondrement provoqué par une mine mise en place par Cowley, mais Weeks sait ce que c'était en réalité : un lac de limon noir bouillant dans les profondeurs de la Terre, mû par une volonté maléfique et capable de dévorer deux adjoints pendant que ces derniers, impuissants, vidaient leurs armes dans la chose. L'agent aurait été lui aussi dévoré s'il n'avait pas gardé ses réflexes de joueur de base-ball. Quand il a fallu courir, il l'a fait, et rapidement.
Quand Weeks a récupéré suffisamment pour quitter l'hôpital, il a découvert que les effets personnels de Cowley avaient été rassemblés par un groupe d'agents du FBI avant d'être instantanément égarés. Il a ensuite passé tout son temps libre à traquer les hommes qui avaient fait disparaître ces preuves. C'est alors qu'il a découvert Delta Green. En traquant les objets manquants et les hommes qui les avaient pris, Weeks auditionnait sans le savoir pour la conspiration. Delta Green n'allait pas laisser passer la chance de recruter un Agent aussi endurant et rapide.
Depuis 1994, Weeks a participé à près d'une douzaine de Nuits à l'Opéra. Aucune

d'entre elles, néanmoins, ne l'a préparé à l'opération de la Nouvelle Orléans. Delta Green s'est arrangée pour le faire assigner à la tête de l'opération Redbone mise en place par le FBI. Sous cette couverture, Weeks a les coudées franches pour mener ses enquêtes et mettre en place ses équipes. S'il coordonne les opérations, il ne participe pas néanmoins au travail sur le terrain. Bien que la seule goule à avoir vu son visage soit morte, la conspiration préfère ne pas courir de risques et le tient autant que possible à l'écart de la rue.

Weeks se sent terriblement responsable de la façon dont l'enquête de 2002 s'est achevée. Ce désastre est à l'origine de sa décision d'opérer à la Nouvelle Orléans comme s'il s'agissait d'un territoire ennemi. Il a bien conscience que des Agents pourraient être remplacés par des goules changeuses de forme cherchant à infiltrer Delta Green. Il est capable de frapper quelqu'un sans l'avertir, juste pour voir s'il s'agit d'un monstre utilisant le sortilège Ressemblance pour passer pour un humain.

Cette précaution a donné à l'opération l'allure d'un escargot, la changeant en une véritable guerre d'usure. D'un autre côté, les pertes sont désormais entièrement reportées du côté des goules. Si ces tactiques ont empêché les Agents de devenir victimes de l'ennemi, elles augmentent néanmoins les chances de voir le FBI ou le Département de la Justice découvrir que les ressources de l'opération Redbone sont utilisées à mauvais escient. Si cela devait arriver, Weeks pourrait finir dans une prison fédérale.

Des Agents plus volontaires débarquant en ville pourraient être capables d'identifier le cerveau du culte et briser cette longue guerre d'usure. Frapper de façon décisive signifie devoir révéler sa localisation, c'est pourquoi Weeks veut être sûr d'avoir trouvé la bonne cible avant de frapper. Il ne s'agrippera pas néanmoins à sa stratégie de façon irrationnelle. Il a juste besoin d'avoir des preuves concernant la valeur de la cible avant d'appuyer sur la gâchette.

Nouveaux sortilèges du Mythe

Appeler Bugg-Shash : il n'existe aucun sortilège permettant de Congédier Bugg-Shash. Les lumières vives peuvent le repousser, mais il ne retournera pas dans sa dimension d'origine sans avoir emporté une victime.

Appeler / Congédier Yibb-Tstll : aussi connu sous le nom de Sixième Sathlatta. Exécuté par un groupe de treize chanteurs à minuit, le premier jour de l'année (cela peut varier entre les différents calendriers), ce sortilège fait venir physiquement sur Terre Yibb-Tstll depuis les Contrées du Rêve. Le Dieu Extérieur est libre d'utiliser son terrible pouvoir d'inversion sur les personnes présentes à moins que les chanteurs connaissant le sortilège n'aient placé la Barrière de Naach-Tith sur les lieux. L'invocation coûte au sorcier et autres participants un nombre variable de points de magie ; le sorcier perd 1D10 points de Santé mentale. L'arrivée de la déité en coûtera bien entendu davantage.

Contacter Yibb-Tstll : si un sorcier isolé chante la Sixième Sathlatta seul, Yibb-Tstll apparaît dans ses rêves. Pour chaque tentative, il doit sacrifier 1 point de POU et 1D6 points de Santé mentale. Yibb-Tssl peut parler avec le sorcier à travers les rêves et répond à toutes les questions à partir du moment où du sang est versé en son nom. Cependant, la première chose que Yibb-Tstll enseigne à une personne le contactant est le sortilège Appeler Yibb-Tstll.

Créer la Barrière de Naach-Tith : cette barrière fournit une défense à la fois physique et magique. Chaque participant perd 1D10 points de Santé mentale et un nombre variable de points de magie ; chaque point de magie dépensé lors de la création donne à la barrière 1D6 points de FOR. Le sortilège prend une minute à être lancé (durant laquelle tous les points de magie sont dépensés) et dure 1D4+4 heures. Toute personne connaissant le sortilège peut participer à son lancement en donnant des points de magie à la barrière.
La barrière présente une forme sphérique d'environ 100 mètres de diamètre. Elle peut être dressée autour de son utilisateur afin de le protéger des dangers ou peut être utilisée pour piéger un monstre ou un ennemi. Toute créature coupée par la limite de la barrière au moment de sa création n'est pas blessée, juste repoussée hors des limites. Toute chose tentant de percer la barrière doit d'abord réussir à vaincre celle-ci lors d'une opposition de FOR contre FOR sur la Table de résistance. Plusieurs créatures tentant de passer à travers la barrière ne peuvent pas combiner leurs scores. Une balle ou un projectile peut traverser la barrière si les dégâts infligés à celle-ci vainquent sa FOR sur la Table de résistance. Si la barrière est pénétrée, le projectile inflige à sa cible les dégâts intacts comme si le mur n'avait jamais existé. Au moment où la barrière est percée, le sortilège flanche et le mur disparaît.

Hymne de Nyhargo : cette version modifiée du sortilège de Résurrection est utilisée pour détruire les morts-vivants solides (les squelettes, les zombies, les vampires, les Serviteurs de Glaaki). Le sorcier dépense 12 points de magie et 1D6 points de Santé mentale avant de se lancer dans un chant étrange, monotone. Si le mort-vivant ne parvient pas à vaincre le POU du sorcier avec le sien sur la Table de résistance, il devient immédiatement poussière. Une seule cible est autorisée par lancer.

Invoquer le Noir : ce sortilège offensif tire de « l'espace qui n'en est pas un » le sang noir de Yibb-Tstll, un Dieu Extérieur de faible puissance. Selon Abdul Alhazred dans le *Necronomicon*, le Noir « vivoit hors de Lui et dévoroit les âmes ».
Le sortilège demande au sorcier d'inscrire tout d'abord sur une petite carte ou un morceau de papier (ou même sur une gaufrette faite de farine et d'eau) un ensemble de symboles magiques connus sous le nom de « Sixième Sathlatta ». La carte est ensuite livrée à la victime putative qui doit en voir les symboles (ne serait-ce qu'un instant) avant que la phase suivante du sortilège puisse commencer. La seconde phase nécessite que le sorcier entonne les mots du sortilège à portée de voix de la victime ; un téléphone peut convenir mais le chant doit être effectué en « direct » ; un enregistrement ne fera pas l'affaire. Le sorcier dépense 10 points de magie pendant le chant ainsi que 1D8 points de Santé mentale.
Une fois le chant commencé, la victime est entièrement paralysée à moins d'obtenir une réussite critique lors d'un test de Volonté (une réussite spéciale suffit si le sortilège est lancé à travers un téléphone). Le sorcier chante pendant deux rounds (laissant à la victime deux chances de briser la paralysie), à la fin desquels il tente de vaincre les points de magie de la victime avec ceux qui lui restent sur la Table de résistance. S'il échoue, rien ne se passe. S'il réussit, la victime commence à suffoquer et subit les dégâts afférents à la noyade (voir les règles du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* page 149). Des milliers de « flocons » noirs apparaissent de nulle part et commencent à se poser sur la victime ; au moment où ils la touchent, celle-ci doit réussir un test de SAN ou perdre 1/2D8 points. Les flocons noirs libèrent également la cible de sa paralysie tout en l'étouffant et en l'aveuglant.
Le Noir continue de s'accumuler sur la victime jusqu'à ce que celle-ci périsse par asphyxie, puis il disparaît. Toute personne assistant à l'arrivée du Noir doit réussir un test de Santé mentale ou perdre 0/1D6 points. Le seul moyen pour empêcher la progression du sortilège est d'immerger entièrement la victime dans l'eau, une action qui a aussi pour bénéfice de renvoyer la magie sur le lanceur originel. Si ce dernier parvient à s'immerger à son tour, le sortilège est annulé.

« Billy Ray » Weeks

Agent Graham de Delta Green
Sexe : Masculin
Âge : 51
Nationalité/Origine ethnique : Américain / Caucasien

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	67

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	43 %
Bibliothèque	32 %
Comptabilité	27 %
Conduite	52 %
Discrétion	31 %
Droit	40 %
Écouter	59 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Négociation	43 %
Ordinateur	31 %
Persuasion	73 %
Psychologie	62 %
Sciences humaines : Histoire	26 %
Sciences occultes	34 %
Se cacher	36 %
Trouver Objet Caché	54 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

- MK 23 SOCOM calibre 45 — 50 %
  Dégâts 1D10 + 2
- Carabine M4 — 55 %
  Dégâts 2D6
- Mitraillette M249 SAW — 59 %
  Dégâts 2D6
- Fusil M1014 aut. cal. 12 — 60 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6
- Batte de base-ball — 55 %
  Dégâts 1D8 + 2
- Bagarre — 56 %
  Dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (lutte) — 29 %
  Dégâts spéciaux

Description physique

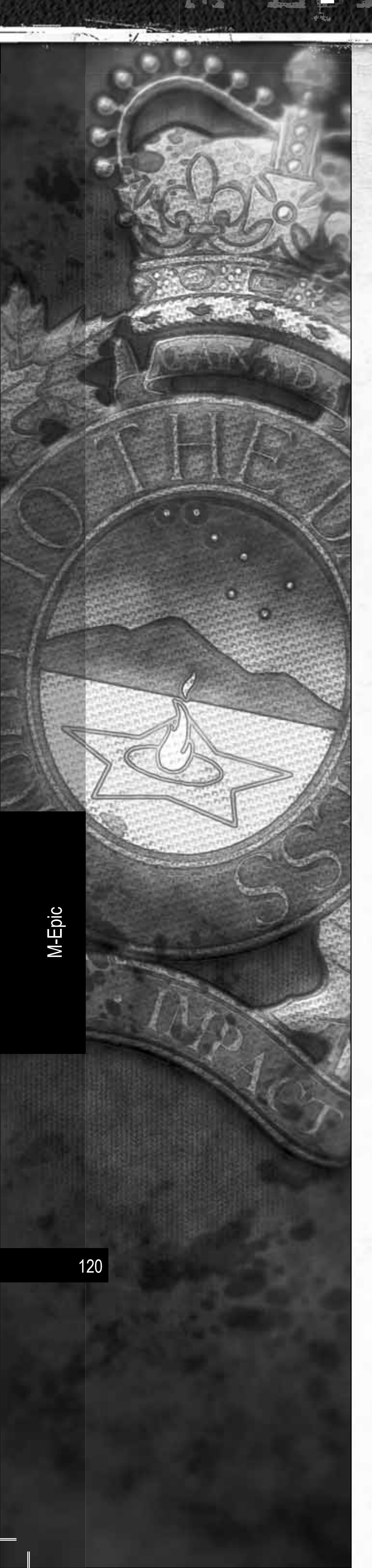
L'Agent Graham est un homme blanc dans la quarantaine, paraissant légèrement plus jeune qu'il ne l'est en réalité. Il est bien rasé, mesure 190 centimètres et pèse environ 86 kilogrammes, ce qui lui donne l'air mince avec des membres allongés. Il se tient bien droit la plupart du temps, ne s'asseyant pas s'il peut rester debout. Ses fins cheveux blonds commencent à se faire plus rares, mais il les garde tellement courts qu'il pourrait aussi bien être chauve. En fait, ses sourcils sont si fins qu'on pourrait croire qu'il n'en a pas. Cela lui donne une allure froide et distante, presque artificielle. Devant d'autres membres de Delta Green, l'Agent Graham joue le rôle du fédéral mystérieux engoncé dans son costume noir traditionnel, son trench-coat et ses gants gris. Il ne souhaite pas laisser d'empreintes derrière lui, littéralement ou figurativement.


POLICE
D 8
Le **mensonge** est un droit
La **vérité** est un privilège
L'**innocence** est un luxe



Warren Banks avec l'aide
d'Adam Crossingham et d'Adam Scott Glancy

M-Epic



Delta Green n'est pas arrivée la première. Officiellement mise en place en 1942 dans le cadre de l'effort de l'OSS pour contrer le programme d'armement occulte nazi, Delta Green comportait de nombreux vétérans de la Division P de la marine américaine, qui fut instaurée après le raid fédéral de 1928 contre la ville d'Innsmouth. Pourtant, même la Division P ne fut pas la première tentative gouvernementale pour enquêter sur les horreurs du Mythe de Cthulhu. L'agence jumelle du Royaume-Uni, PISCES, fut créée en 1940 à partir d'un précédent programme appelé MI-13. Aussi connu sous le nom de Bureau de reconnaissance spéciale, ce programme datant de la Grande Guerre tenta d'utiliser les pouvoirs psychiques pour glaner des informations. Il montra quelques signes encourageants jusqu'à ce que tous ses psychiques soient rendus fous par la montée temporaire de R'lyeh en mars 1925. Au cours des examens post-mortem liés à ce désastre, les dirigeants de MI-13 découvrirent de terribles vérités sur le monde surnaturel et continuèrent le combat lorsque PISCES fut formé. Pourtant, même le MI-13 n'arriva pas le premier.

En 1919, un jeune lieutenant de l'Armée rouge nommé Gregor Studnikov extermina une colonie de victimes de la faim qui avaient évolué en goules après s'être livrées au pillage des tombes et au cannibalisme. Après une rencontre avec des adorateurs evenks d'Ithaqua à l'Est de la Sibérie en 1927, Gregor rejoignit l'agence du renseignement de l'Armée rouge, le GRU, et fit partie de ceux qui créèrent en son sein le Département Spécial 8. Mais même le lieutenant Studnikov ne fut pas le premier enquêteur gouvernemental à découvrir des éléments du Mythe au cours du XXème siècle. Pour cela, nous devons nous tourner vers le Canada.

Dès 1903, les forces de l'ordre canadiennes commencèrent à mener des actions extrajudiciaires contre les disciples d'un ancien dieu du vent après avoir assisté aux terribles conséquences provoquées par son culte. Leur action resta officieuse jusqu'en 1946, quand ils découvrirent des documents top-secrets prouvant l'existence d'une menace paranormale à l'échelle mondiale. En conséquence, le gouvernement canadien forma la Section M, une section top-secrète de la branche spéciale liée à la Gendarmerie royale du Canada. Dans les années 1980, à cause d'une enquête portant sur des comportements discutables de la Police montée, la Section M se sépara du Service de sécurité afin d'éviter d'être repérée. Le Conseil privé de la Reine orchestra la création de la Commission d'étude sur les répercussions des politiques environnementales (EPIC), une façade fédérale cachant ce qui était autrefois la Section M. Depuis cette époque, celle-ci continue d'exercer son mandat originel en enquêtant sur les activités paranormales au sein des frontières canadiennes. Ses agents l'appellent M-EPIC. C'est elle qui arriva la première.

Origines et premier contact

L'expansion américaine le long des plaines de l'Ouest amena avec elle son lot de chaos et de violence, lesquelles coûtèrent énormément au gouvernement. Le tout premier Premier ministre du Canada, Sir John A. MacDonald, ne souhaitait pas répéter cette erreur. En 1873 la Police montée du Nord-Ouest (la NWMP)

fut créée pour faire respecter l'ordre, encourager la venue des étrangers et, surtout, pour créer une présence canadienne officielle dans les nouveaux territoires.

En 1903, la Police montée du Nord-Ouest envoya le surintendant John Moodie à Fullerton dans le Manitoba, avec pour mission de soumettre les baleiniers et établir l'autorité et la souveraineté du Canada sur l'Ouest. Le pays venait de perdre l'Alaska suite à un conflit légal avec les États-Unis à propos des frontières.

Située sur la rive ouest de la baie de l'Hudson, Fullerton offrait à la NWMP un emplacement idéal pour installer un poste de police, étant connue pour être l'endroit où les baleiniers « hors-la-loi » laissaient leurs embarcations durant l'hiver. Au cours de leur premier hiver à Fullerton, Moodie et ses adjoints furent pris dans un blizzard aussi brusque que violent. Les hommes survécurent en gardant leur intégrité physique mais leur esprit ne fut pas aussi chanceux. L'un d'entre eux devint fou et les autres furent « placés sous un stress considérable ».

« Crise de claustrophobie », telle fut l'explication officielle attribuée à ces crises de démence, la vérité semblant bien trop incroyable pour être prise au sérieux. Pour leur plus grand malheur, Moodie et ses hommes avaient appris que le blizzard était tout sauf naturel. C'était une manifestation du Grand Ancien Ithaqua, connu là-bas sous le nom de Sila et adoré par les peuples dégénérés de la Première Nation ainsi que par certains Européens déments. La perspective d'un autre hiver passé à Fullerton était dure à avaler.

Mais John Moodie était fait d'un autre métal. Au cours de l'été 1904, il rentra à Ottawa pour rencontrer ses supérieurs. Il n'existe aucune transcription officielle de cette rencontre, mais il est clair que Moodie y présenta des preuves tangibles. Il retourna immédiatement à Fullerton avec des renforts et avec l'ordre de mettre au pas toute la zone de la baie de l'Hudson. La région fut désignée sous le nom de Division « M ». Officiellement, Moodie et les hommes de la Division « M » poursuivaient le mandat leur ordonnant de faire respecter la loi et la souveraineté canadiennes. Officieusement, ils devaient également s'occuper des « cultes non-chrétiens », en particulier de ceux exerçant au sein de la Première Nation. Cette organisation gagna rapidement le nom officiel de « M-Duty ».

Au cours des quatre années suivantes, plusieurs actions officieuses de M-Duty entraînèrent la dispersion d'une douzaine de rassemblements d'adorateurs de Sila dans les zones environnantes. La politique de la terre brûlée employée par les agents de M-Duty envoyait un message clair à tous ceux impliqués : leurs sombres actions leur vaudraient une réplique cinglante. Nombre de ceux pratiquant ces rites impies furent incarcérés, conduits hors de la juridiction du Canada voire tués. Les méthodes de M-Duty étaient extrêmes mais efficaces, et l'ordre revint rapidement dans la région.

Toutes les horreurs du Mythe découvertes sur place n'étaient pas indigènes cependant. En 1910, une opération de M-Duty fut effectuée dans la nouvelle province de la Saskatchewan. Une secte résurgente de Skoptsis fut découverte au sein des colons Doukhobor venus de Russie.

La Première Guerre mondiale et la RCMP

À la fin de la décennie, le rôle de la Police montée du Nord-Ouest (appelée Police royale montée du Nord-Ouest, RNWMP, à partir de 1904) en tant que police des frontières touchait à sa fin. En 1914 la Grande Guerre commença en Europe et la mission de la RNWMP se recentra sur la défense de la nation. Le gouvernement, préoccupé par le grand nombre de colons allemands des prairies canadiennes et de sympathisants pro-Allemands traversant les États-Unis en direction du nord, confia au groupe la responsabilité de faire respecter l'ordre sur la frontière américano-canadienne.

D'autres changements advinrent en 1920. Nouvellement élu, le gouvernement des Libéraux avait promis de rendre des comptes sur les organisations chargées de maintenir l'ordre suite à l'utilisation d'une force excessive par la Police royale du Nord-Ouest pour mater la révolte des travailleurs de Winnipeg en 1919. La réponse combina l'agence avec la Police du Dominion afin de créer la force de police nationale connue sous le nom de Gendarmerie royale montée du Canada (RCMP).

Le nord se développant durant l'Entre-deux-guerres, on compta nombre de patrouilles perdues, de fusillades tournant mal, d'autochtones récalcitrants et d'attaques d'animaux sauvages. La plupart de ces événements étaient tout à fait prosaïques mais les incidents liés au Mythe passaient à travers le filet sans être remarqués ni traités. La population augmentant, le nombre de drames surnaturels ne pouvait que progresser. L'autodéfense devint rapidement à l'ordre du jour, la Gendarmerie royale regardant ailleurs ou restant tout bonnement dans l'ignorance.

À cause de la menace apparente de la Russie soviétique, la branche des Enquêtes criminelles de la RCMP se mit à surveiller étroitement les activistes d'extrême gauche et les communistes durant les années 1920 et 1930. La menace des païens aborigènes et des Européens dégénérés fut oubliée ou considérée comme insignifiante. Près de vingt années avaient passé depuis que le premier contingent de la Police royale du Nord-Ouest avait lutté contre les forces obscures tapies dans le nord canadien. Nombre d'entre eux étaient allés de l'avant, avaient pris leur retraite ou été réassignés. La menace pourtant demeurait. Elle avait rejoint les ombres, heureuse de pouvoir adorer en secret et se reconstruire lentement.



Stillwater

En février 1930, le village de Stillwater au nord du Manitoba fut retrouvé abandonné. L'enquête de la Gendarmerie royale liée à la tristement célèbre « affaire Stillwater » fut menée par l'inspecteur Peter Herrick qui ne retrouva aucun survivant ni le moindre indice concernant leur disparition. Son incapacité à résoudre cette affaire lui valut une horrible réputation et un grand nombre de critiques. Le surintendant Moodie ayant opéré de façon officieuse, les institutions ne disposaient que de peu d'informations pour les aider dans cette nouvelle affaire. Un temps précieux et des vies furent ainsi perdus.

En mars 1931, le surintendant John Dalhousie de la Gendarmerie royale reçut un rapport bouleversant de la part du gendarme Robert Norris peu avant la disparition de ce dernier. Norris rapportait avoir trouvé le 23 février 1931 deux survivants et un cadavre provenant de Stillwater, tous trois semblant être tombés du ciel juste devant sa cabane du camp Navissa.

Un seul survivant, un trappeur du nom d'Allison Wentworth, était suffisamment conscient pour pouvoir apporter son témoignage. Il prétendit que la population de Stillwater avait adoré un ancien dieu vengeur lié au vent appelé Ithaqua. Wentworth et son ami James MacDonald avaient aidé une certaine Irene Masitte à fuir le village, après que celle-ci a été désignée pour le sacrifice consacré au dieu. Son incapacité à produire le sacrifice demandé valut à la population tout entière d'être jetée dans les airs par le courroux du dieu spolié. Les deux trappeurs et Masitte furent également emportés, et la jeune femme tuée instantanément. Les deux hommes survécurent et furent transportés vers de nombreux lieux aussi étranges qu'étrangers.

Tous deux moururent un jour plus tard, visiblement incapables de supporter les températures ordinaires. Dans son rapport Norris prétendait que la créature vénérée par les anciens habitants de Stillwater l'avais pris en chasse. Son rapport date du 5 mars, un jour avant sa disparition. Les agents locaux de la Gendarmerie royale dirent que Norris était devenu fou et qu'il s'était enfui. Cependant, quand son corps congelé fut retrouvé en octobre 1931, l'épaisse couche de glace torsadée entourant son corps et l'absence de traces de pas autour corroborèrent sa version des faits. Dans sa poche, les chercheurs récupérèrent une plaque d'or, la première d'une longue série d'indices retrouvés à chaque fois sur des adorateurs d'Ithaqua.

Dalhousie continua d'enquêter sur ces étranges disparitions. De plus en plus préoccupé par le tableau qui commençait à se former, il fit une déclaration des plus candides à la presse en 1933 au sujet du gendarme responsable de l'enquête, James French, et de la façon dont il gérait l'affaire Henry Lucas. Cette déclaration ne fut aucunement prise au sérieux à cause de sa nature extravagante et des nombreuses erreurs que les journaux y ajoutèrent. Dalhousie parvint seulement à endommager sa crédibilité et à s'attirer les foudres de ses supérieurs qui le réprimandèrent violemment pour s'être adressé à la population. Incapable de trouver de quoi

soutenir ses affirmations mais résolu à mettre un terme aux horreurs dévastant la région, le surintendant continua sa mission. Il se rendit à Cold Harbour, dans le Manitoba, avec l'intention de dynamiter plusieurs autels dans les bois avoisinant. Il disparut ce soir-là, et son corps fut retrouvé trois jours plus tard près d'une coulée de neige.

Dalhousie ne savait pas qu'il bénéficiait du soutien de l'inspecteur Robert McDyer, lequel avait commencé sa carrière à Fullerton dans le Manitoba et assisté le surintendant John Moodie près de trente ans auparavant. Il avait été personnellement impliqué dans trois actions de la NWMP contre des « rassemblements non-chrétiens » de tribus caanyus et athepaskans et avait été personnellement troublé par les affirmations de Dalhousie. Les pratiques des adorateurs d'Ithaqua et de Sila étaient pratiquement identiques tout comme leur propension à la violence. Quand Dalhousie disparut de Cold Harbour dans des circonstances mystérieuses en 1933, McDyer décida de réagir.

Il bâtit un dossier solide pour permettre l'intervention de la police. Il rencontra ensuite les représentants de la Gendarmerie royale, leur présenta des éléments reliant la mort de plusieurs agents montés à l'adoration de dieux païens ou aux prédations de créatures ignorées de la science. De plus, il amena avec lui d'anciens agents de la Police royale montée du Nord-Ouest venus témoigner sous serment, certains d'entre eux occupant alors un haut rang au sein de la nouvelle Gendarmerie royale. Après délibération, la RCMP accepta sa demande et agit : elle plaça McDyer à la tête d'un détachement spécial et lui confia la tâche de régler la situation au mieux tout en restant discret. L'ancien inspecteur nomma cette nouvelle unité « Détachement M ».

Officiellement, lui et ses hommes cherchaient à retrouver les autochtones disparus autour de Cold Harbour et dans les autres provinces canadiennes. Ce faisant, ils restreignirent également l'accès à de vastes sections de forêts près de la piste d'Olassie.

En coulisses, McDyer et ses hommes effectuèrent cinq raids clandestins sur des groupes se rassemblant dans les environs de la piste d'Olassie, ne faisant aucun prisonnier et envoyant un message clair à ceux qui souhaitaient continuer leurs pratiques impies auprès des autels de la région. Bien que le comportement de McDyer fût jugé extrême par certains de ses hommes, les résultats parlaient d'eux-mêmes. Les *Mounties* cessèrent de mourir de cause « inexpliquée ». Cette action d'éclat coïncida avec certaines actions d'autodéfense aux États-Unis qui forcèrent le culte d'Ithaqua du Canada du Nord-Ouest et de l'Alaska à faire profil bas pendant presque une décennie.

En 1936, une patrouille des territoires du Nord-Ouest (aujourd'hui Nunavut) découvrit les restes d'anciens bâtiments exposés par une tempête à environ 320 kilomètres au sud du lac Baker. Ces restes se trouvaient dans une fissure du bouclier canadien (qui contient certains des rochers les plus vieux de la planète) et avaient échappé d'une façon ou d'une autre à l'érosion de la glace. Le Détachement M fut appelé immédiatement à cause des similarités qui reliaient l'endroit aux autels de pierre découverts dans le Manitoba. L'incident empira quand les Inuits tentèrent sans autorisation de démolir le site qu'ils appelaient « Lamah », forçant un agent à défendre sa propre peau ainsi que les ruines. Au cours de la bataille qui suivit les Inuits furent tués jusqu'au dernier, et trois des quatre agents furent blessés. L'enquête ultérieure détermina que tous les assaillants avaient été des *angakkuq* (chamans) ou des disciples proches, pas des Chrétiens en tout cas, et qu'ils avaient été les derniers membres connus du clan du Caribou rouge. Les Inuits locaux refusèrent de répondre aux questions portant sur les raisons de l'attaque ; les ruines furent balayées par une nouvelle tempête et le détachement dut rentrer à Ottawa sans avoir obtenu la moindre réponse et avec seulement quelques éléments matériels.

L'incident ne fit que confirmer ce que le Détachement M soupçonnait : on ne pouvait faire confiance à la Première Nation et au peuple Inuit qui étaient profondément impliqués dans les phénomènes paranormaux (quand ils n'étaient pas au courant sans pour autant réagir). Cette méfiance officielle continue aujourd'hui sous une forme ou une autre, bien qu'elle ait diminué de façon significative au cours des vingt dernières années.

La Deuxième Guerre mondiale et le Détachement M

En 1939, la Deuxième Guerre mondiale commença, le Canada envoya des troupes pour soutenir la Grande Bretagne et la mission de la Gendarmerie royale se concentra à nouveau sur la sécurité nationale. Contrairement à ce qui s'était passé pendant la Première Guerre mondiale, un petit contingent de la RCMP fut également autorisé à servir outre-mer avec la Première Compagnie Provost. Un agent actif du Détachement M servit dans la compagnie. Il secondait une équipe de PISCES qui effectuait une « mission de sécurité » dans l'Allemagne d'après la victoire quand il fut tué en juin 1945.

Un ancien agent du Détachement M servit également lors des opérations conjointes des Alliés, participant au raid de Dieppe et à plusieurs actions commandos secrètes. Il survécut à la guerre, et sa carrière durant l'après-guerre fut intéressante bien que peu connue. Aujourd'hui à la retraite, il passe ses hivers en Floride avec sa troisième femme. Il n'a pas dissimulé son identité et à cause de ses exploits passé s'attend à une visite de ses anciens « amis ».

Ceux qui restaient furent dispersés et placés sur des positions leur permettant de mieux soutenir l'effort de guerre canadien. Satisfaite des résultats du Détachement M et de leur affectation à la sécurité nationale, la Gendarmerie royale démantela les opérations de McDyer, estimant

La piste d'Olassie

La piste d'Olassie est un vieux sentier pour trappeurs et bûcherons qui commence près du port de Nelson et se dirige vers le nord-ouest en direction de la ville de Thompson située à 350 kilomètres de là. Elle passe non loin des villes de Stillwater, Cold Harbour et Navissa.

D'étranges feux furent signalés sur les collines dès le XIXème siècle, ainsi que de brusques changements météorologiques ayant maintes fois provoqué la disparition de voyageurs. Les autochtones ont appris depuis longtemps à rester chez eux durant les tempêtes de neige soudaines.

L'affaire Henry Lucas

Henry Lucas disparut de sa cabane du village de Cold Harbour dans le Manitoba, au cours de circonstances mystérieuses qui prirent place en février 1933. Il réapparut quelque temps plus tard pour mieux mourir de froid. Sa disparition fut reliée par le gendarme French puis par le surintendant Dalhousie aux anciennes disparitions d'enfants de la Première Nation, bien qu'il semblât que Lucas (qui n'était guère apprécié par la communauté) était une victime plutôt qu'un coupable. Au cours de l'enquête, le gendarme French disparut lui aussi dans des circonstances étranges pour ne jamais être retrouvé. Dalhousie voulut ensuite faire connaître le danger que représentaient les cultes païens au sein des tribus de la Première Nation à une époque où la Gendarmerie royale, les politiciens et la société avaient les yeux rivés sur le Communisme et le Fascisme.

que celles-ci n'étaient plus nécessaires. Le Détachement M avait remporté la guerre contre les cultes païens ; il n'y avait désormais plus d'ennemi à combattre. Bien entendu, les choses n'allaient pas en rester là.

La Guerre froide

Le 2 septembre 1945, la Deuxième Guerre mondiale s'acheva et les alliés occidentaux se retrouvèrent en conflit avec leurs anciens amis soviétiques. La Guerre froide venait de commencer. Trois jours après la fin du conflit, un ancien spécialiste des codes soviétiques nommé Igor Gouzenko quitta l'ambassade de Russie d'Otawa pour passer au Canada. Afin de s'assurer que les autorités locales ne le rejettent pas, Gouzenko prit avec lui un certain nombre de documents top-secrets révélant qu'un cercle d'espions russes opérait à l'intérieur du Canada et avait des contacts jusque dans le Parlement.

Parmi ces documents se trouvaient plusieurs communiqués provenant de groupes non-identifiés au sein du GRU (le service d'espionnage soviétique). Ces communiqués faisaient état d'enquêtes sur la situation de douzaines d'individus, pour la plupart citoyens canadiens. Les informations qu'ils contenaient révélaient également l'objectif de ces enquêtes : les Soviétiques pensaient que ces personnes étaient liées au culte sibérien qu'une tribu evenk adressait à Kotura, dieu des vents, et qu'elles pouvaient représenter une menace sérieuse.

Le Premier ministre du Canada, William Mackenzie King, connu publiquement pour ses croyances envers le surnaturel, prit ces documents très au sérieux. Il restreignit l'accès à leur contenu et autorisa une enquête top-secrète sur leurs informations ; il fut rapidement briefé sur les opérations menées par la Gendarmerie royale au Nord du Canada et sur les liens possibles existant avec le culte evenk. Mackenzie King était convaincu de la réalité de cette menace : un peu partout dans l'hémisphère Nord (y compris le Canada, le Groenland, la Sibérie et peut-être même la Scandinavie) existait une société secrète qui perpétuait ses croyances en une puissance surnaturelle et pratiquait des sacrifices humains et des meurtres rituels en son honneur. De façon plus prosaïque, les membres de cette société étaient prêts à tuer sans hésitation tous ceux qui apprenaient leur secret. Bien que les agents de la RCMP préférèrent dire qu'il n'existait aucune « preuve tangible » de l'existence d'événements surnaturels, McDyer poussa trois vétérans du Détachement M, soigneusement sélectionnés, à partager leurs expériences avec le Premier Ministre. Les témoignages consistants de ces agents, combinés avec les propres convictions de Mackenzie King vis-à-vis de l'efficacité des planches Ouija, des séances médiumniques et des autres formes de spiritisme, convainquirent le haut responsable que la menace n'était pas que criminelle : elle était aussi paranormale.

Naturellement, les agences américaines et anglaises s'intéressèrent à leur tour à la défection de Gouzenko. Durant leur implication dans le débriefing de ce dernier, on découvrit que des agents anglais et américains avaient mené une enquête discrète portant sur l'existence de documents du GRU traitant du paranormal. Mis devant le fait accompli, les deux nations nièrent que de tels agissements avaient été commandités. Déçu par ce manque de collaboration et persuadé que le Canada avait une fois de plus été mis hors du coup par ses alliés, le Premier Ministre Mackenzie King nia à son tour l'existence des documents. En parallèle, il officialisa la création d'une organisation destinée à enquêter sur les activités paranormales au sein des frontières canadiennes.

En 1946, la Gendarmerie royale donna naissance à la Branche spéciale, responsable du renseignement et du contre-espionnage, à partir de la section « renseignement » de la branche des Enquêtes criminelles. Une partie de cette nouvelle organisation était consacrée à l'enquête sur les activités paranormales et leur menace pour la sécurité intérieure. Cette section fut confiée au surintendant Robert McDyer. Elle fut désignée sous le nom de « Section M » d'après une tradition alors bien établie. Les surnoms informels du groupe allaient des « Manitobins » à la « Section mystère » en passant par « Escouade meurtres ».

Les débuts de la Section M furent difficiles. Nombre des membres de la Branche spéciale venaient d'un milieu policier « ordinaire » et n'avaient aucune idée de ce que McDyer et ses hommes avaient affronté dans les années 1930. Ils voyaient le groupe comme une mauvaise plaisanterie et se montraient aussi négatifs qu'inutiles. La situation ne s'améliora pas quand la Section M fut incapable de localiser les individus cités dans les documents de Gouzenko. En novembre 1948, le Canada élut un nouveau Premier Ministre, Louis St. Laurent. Celui-ci n'était pas aussi compréhensif que Mackenzie King, et la Section M faillit être fermée. Elle parvint tout juste à survivre et dut utiliser des preuves tangibles mais relativement prosaïques trouvées lors de ses enquêtes pour pouvoir influencer la décision politique. C'est alors, en 1950, que des agents de la Gendarmerie royale de Manitoba firent une découverte aussi bouleversante qu'horrible. La Section M était de retour !

Le massacre de la piste d'Olassie

Durant l'hiver 1950, les gendarmes Terence McCauley et Fergus Sterling découvrirent le corps du météorologue américain David Lawton encastré dans un bloc de glace au nord de Manitoba. Lawton avait disparu un peu plus tôt avec Mlle Lucille Bridgeman, juste après avoir quitté la ville de Navissa. L'agent Dominic Jeffrey disparut à son tour pendant les recherches.

Parmi les possessions de Lawton se trouvait un journal dans lequel il avait noté son voyage ainsi que son intervention à l'encontre d'un grand groupe rassemblé pour vénérer Ithaqua.

Utilisant les informations qui se trouvaient dans le journal, la Section M parvint à localiser le lieu d'adoration. Ce qu'elle y trouva fut pour le moins déconcertant. Une zone importante des bois alentours avait été détruite, les arbres ayant été comme déracinés par les vents et éclatés par des shrapnels, et à plusieurs endroits se trouvaient les restes congelés et réduits en morceaux de quatre-vingt-dix-sept personnes.
L'endroit fut scellé et la nouvelle de l'incident, officiellement connu sous le nom de « massacre de la piste d'Olassie », fut épargnée au public. L'identification des corps révéla rapidement que quatorze d'entre eux étaient liés au culte evenk selon les documents du GRU.
Le Premier ministre Louis St. Laurent fut rapidement mis au courant de la découverte. Craignant que ces « adorateurs » n'aient accès à des armes de destruction massive et n'aient la possibilité de les déployer discrètement dans de vastes zones urbaines, il confirma à la Section M qu'il lui fallait agir immédiatement, augmenta son budget et lui assura un accès à tout le matériel et toutes les informations nécessaires.
Au cours des quatre années suivantes, le groupa se consacra à la localisation des individus nommés dans les documents du GRU. Grâce à ses nouvelles ressources, il put en repérer la grande majorité, en capturant deux tandis que cinq autres étaient tués en cours d'arrestation. Sur les deux prisonniers, un est toujours en cellule d'isolement à l'Institut atlantique de Renous dans le Nouveau Brunswick. L'autre disparut alors qu'il fuyait en pleine tempête de neige en 1965.
En 1953, le surintendant Robert McDyer quitta son poste de chef de la Section M, se retirant sur la côte ouest où il vécut jusqu'en 1966 quand il mourut d'une crise cardiaque. Son remplaçant fut le surintendant David Wainwright. La prise de fonction de ce dernier fut d'abord un signe d'instabilité ; son attitude bureaucratique ne passait guère après le commandement plutôt laxiste de McDyer. Quoi qu'il en soit, Wainwright se révéla rapidement être un leader tout à fait capable, finissant par faire passer la Section M à l'état d'entité autonome et étendant ses opérations à un niveau national.

Un monde plus vaste

Pendant les années 1950 et 1960, le point de vue de la Section M sur le paranormal s'élargit. Le nombre de dossiers augmenta, exposant l'agence à de plus en plus de pièces du puzzle mondial. Pour pouvoir gérer des demandes de plus en plus nombreuses, Wainwright parvint à obtenir la mise en place de nouveaux bureaux à Vancouver, Regina et Halifax. Avant l'ouverture de ces lieux, la Section M avait opéré principalement à partir de son quartier général d'Ottawa ; de nouvelles affaires éclatant dans tout le pays, cette approche centralisée n'avait plus aucun sens que ce soit d'un point de vue financier ou opérationnel.
Quand ils n'enquêtaient pas sur de nouveaux témoignages, les agents de ces nouveaux bureaux fouillaient dans les vieux dossiers de la Gendarmerie royale, par exemple les près de soixante-dix incidents liés à des Wendigos qui avaient été identifiés entre la fin des années 1770 et les années 1900. La Section M enquêta sur trente-trois affaires de contacts paranormaux confirmés dans les années 1950 et 1960.
En 1953, des agents de la RCMP déclarèrent avoir vu des fantômes aux alentours de l'avant-poste arctique du port de Sachs dans le territoire du Nord. Trois agents furent envoyés pour enquêter. Il fut ensuite établi que le phénomène de n'advenait que lorsque l'aurore boréale était visible. Quatre années auparavant, trois *Mounties* étaient morts au cours d'une violente tempête de neige. Peu à peu, les actions des fantômes se firent de plus en plus violentes : un homme fut décapité, et cela ne cessa que lorsque les *Mounties* spectraux furent attirés dans l'avant-poste et disparurent.
Des travailleurs d'un camp de bûcherons situé au nord de Kluane dans le Territoire du Yukon découvrirent le lieu d'impact d'une petite météorite en 1954. Les scientifiques enquêtant sur la pierre ne trouvèrent d'abord rien d'intéressant mais, quelque temps plus tard, la zone commença à présenter de brusques mutations au sein de la flore et de la faune. Peu après, plusieurs bûcherons tombèrent malades, leur peau commençant à se crevasser et à prendre une teinte gris pâle. La Section M fut appelée mais ses agents furent incapables de trouver une cause à ces changements aussi dramatiques que soudains. Finalement, le camp fut évacué et la Section M brûla près de deux acres de forêt « infectée ». Ce fut le début du Phénomène Kluane que la Section M et M-EPIC traquent depuis près de cinquante ans.
Durant l'été 1957, la Section M enquêta sur une série d'attaques perpétrées à l'encontre de bûcherons en Colombie-Britannique et attribuées à une légende de type « animal sauvage monstrueux » (celle-ci décrivait un prédateur mortel capable de se cacher derrière les arbres les plus étroits). Les agents travaillant sur l'attaque près de la crique de Soda traquèrent le monstre jusqu'à une grotte habitée par une petite tribu de proto-humains extrêmement poilus. Trois de ces êtres furent tués au cours de la bataille qui suivit, et le reste de la tribu s'échappa. Les attaques contre les bûcherons cessèrent néanmoins. Les autopsies des restes des proto-humains établirent que ces bêtes avaient suivi une pente de l'Évolution différente de celle des humains et qu'un pied humanoïde retrouvé dans les années 20 et conservé à l'université de Colombie-Britannique appartenait à la même espèce. Des analyses ADN plus récentes ont révélé que cette espèce était plus âgée que la nôtre de plusieurs millions d'années. Les attaques précédèrent d'un an le phénomène Sasquatch (la découverte par des ouvriers du bâtiment d'empreintes de « Bigfoot ») mais de nombreuses histoires « d'hommes sauvages » remontent au XIXème siècle. Des attaques contre des bûcherons, des rangers et des randonneurs ont depuis régulièrement eu lieu dans le Nord-Ouest. La

M-EPIC et le pouvoir politique

M-EPIC et ses prédécesseurs sont au courant de quelques secrets politiques liés au Canada. L'organisation ne cherche pas particulièrement de telles informations mais celles-ci lui sont « tombées dessus ». Au cours d'une enquête toutes sortes d'éléments se voient rassemblés ; 99 % de ces informations n'ont aucun intérêt pour un groupe centré sur le paranormal mais elles peuvent avoir de la valeur pour les autres organisations avec lesquelles M-EPIC collabore. Comme la Section M (et plus tard M-EPIC) allait le découvrir, elles peuvent ainsi être utilisées pour permettre à l'organisation d'obtenir une aide plus importante quand elle est dans le besoin. Le groupe utilise ces informations avec parcimonie car leur utilisation peut créer des ennemis qui viendront le hanter plus tard.

Le phénomène Kluane

M-EPIC traque le phénomène Kluane depuis sa première apparition en 1954. Tout le groupe sait que la « chose » voyage grossièrement en direction du sud-est ; la nouvelle apparition se situe toujours dans un angle de 60° par rapport à sa direction précédente et revient en suivant un cycle de trois ou cinq ans. Le seul moyen d'action connu est de nettoyer par le feu la zone tout entière. Cela semble stopper le phénomène qui réapparaît trois ans plus tard un peu plus loin.

La cellule Acadie

Acadie est la dernière cellule du Front de Libération du Québec, officiellement, à être encore en activité. Son nom est tiré de la colonie française d'Acadie qui exista jusqu'en 1713. On sait qu'elle fut active entre la troisième vague d'attaques du FLQ et la crise d'octobre de 1970, peut-être même après, ses membres n'ayant jamais été formellement identifiés par les autorités. Tout ce que l'on sait des Acadiens c'est que ce sont des occultistes d'un type particulier. Les analyses du Service de sécurité de la RCMP suggèrent que ses membres étaient des sympathisants du FLQ. L'analyse de M-INFO indique que le nom de la cellule est essentiel, et que la cellule possédait des objectifs occultes indépendants du FLQ. Les cinq attaques attribuées à Acadie visaient toutes des institutions anglo-saxonnes ou des individus ayant des liens avec le Canada du XVIIIème siècle.

plupart sont officiellement attribuées à des ours ou des couguars, mais M-EPIC enquête sur les plus importantes ainsi que sur les signalements de « sasquatchs » et « d'hommes sauvages ».

Au cours de l'automne 1959, des agents de la Section M commencèrent à chercher un disparu près du lac Minnewanka dans le parc national de Banff. L'affaire commença par une petite touche macabre quand une paire de randonneurs aperçut Roger McIntyre, un des rangers du parc, qui se jetait d'un bateau, juste avant l'aube, lesté d'une lourde pierre. Les promeneurs furent impuissants à le sauver et rapportèrent l'incident à la police. Le jour suivant, des plongeurs fouillèrent le lac. Ils ne parvinrent pas à localiser le corps de McIntyre mais découvrirent les restes de quatre autres cadavres. Ces derniers furent attribués à un groupe de campeurs disparus, dont l'installation avait été découverte par McIntyre des semaines auparavant lors d'une patrouille de routine. Les corps montraient chacun un étrange trou au niveau du torse et se décomposèrent rapidement en une étrange flaque verdâtre peu après avoir été sortis du lac. L'équipe d'investigation envoyée par la Section M passa presque deux semaines sur l'affaire avant de cesser de transmettre leur rapport quotidien. Une deuxième équipe fut envoyée ; elle découvrit rapidement les indices rassemblés par la première équipe, indices qui les menèrent à une cabane éloignée appartenant à un certain Jonathan Mounsey. Celui-ci fut tué en tentant de résister à son arrestation, et les disparitions cessèrent. Les corps des agents disparus ne furent jamais retrouvés.

À la fin de l'année 1962, Gerald Snowfox coupa la tête d'une cliente nommée Mary Collins au beau milieu du supermarché Eazy-Kwik de Kitwanga en Colombie-Britannique, avant de la brandir devant la foule estomaquée qui se dispersa aussitôt. Durant le siège de quinze heures qui suivit on put voir Snowfox découper le cadavre et mettre les membres dans des sacs. Les yeux et le cœur de la victime ne furent jamais retrouvés et on supposa qu'ils avaient été dévorés. Des agents de la Section M participèrent au siège et à sa résolution. Snowfox confessa avoir été poussé au cannibalisme par ses rêves (un cas classique de contagion de type Wendigo) et fut condamné. Les enquêteurs trouvèrent les signes d'un culte naissant dédié à Ithaqua près de l'habitat du meurtrier, mais aucune indication d'un quelconque contact avec une structure plus large. Ce cas fut néanmoins à l'origine de la théorie établissant les rêves comme un vecteur du culte d'Ithaqua.

En août 1964, les *Mounties* arrêtèrent Victor Ernest Hoffman pour le meurtre de neuf membres de la famille Petersen au lac de Shell dans la Saskatchewan. La Section M entra dans la danse après que Hoffman a raconté à la police avoir combattu le Diable, qu'il décrivait comme « grand, noir et dépourvu d'appareil génital ». Durant l'enquête, la Section M apprit que Hoffman avait été vu à la ferme d'Oksana Zolyar, une immigrée hongroise. En interrogeant les gens du coin, les agents eurent vent d'un lien unissant Zolyar et la magie noire ; ils tentèrent de converser avec la suspecte mais celle-ci demeura introuvable. Fouillant la maison, ils découvrirent une « ouverture dimensionnelle » lorsque l'un d'entre eux passa trop près d'une portion étrangement conformée du grenier. Les tentatives pour secourir le malheureux échouèrent, et la Section M détruisit l'ouverture au moment où une entité inconnue essayait de passer au travers.

En octobre 1967, on signala qu'un objet volant non identifié s'était écrasé dans les eaux du port de Shag en Nouvelle Écosse. Des autochtones déclarèrent au détachement local de la Gendarmerie royale avoir entendu une grande explosion dans le port aux alentours de minuit. Les gendarmes répondirent immédiatement et virent des lumières briller sur les eaux. Prenant le bateau jusqu'à l'endroit du sinistre, ils découvrirent que la surface de l'eau touchée par l'objet était recouverte d'une écume jaunâtre. La Section M reçu le rapport sur l'événement et alla enquêter mais fut rapidement retirée de l'affaire. L'accident fut pris en charge par l'armée canadienne et toutes les découvertes tenues secrètes. Les tentatives de la Section M pour trouver une explication officielle furent rejetées par le gouvernement et les militaires. Des rumeurs courant parmi les officiers de haut rang suggérèrent que l'armée canadienne agissait tout simplement comme paravent pour les intérêts américains. Pour le moment, il n'existe aucune preuve permettant de corroborer cette affirmation.

Le tueur au tarot

Le Front de Libération du Québec (FLQ) commença sa campagne de terreur pour l'indépendance en 1963. Au cours de cent soixante incidents prenant place avant 1970, huit personnes furent tuées et de nombreuses autres blessées. Basé sur une idéologie d'extrême gauche nationaliste, le FLQ constituait une conspiration classique à base de cellules dont les éléments étaient plus ou moins bien organisés autour d'une même cause. Le Directoire de la sécurité et du renseignement de la Gendarmerie royale fut rapidement envoyé pour surveiller, identifier et appréhender les « Felquistes ». Les soutiens du FLQ disparurent après le kidnapping et le meurtre en 1970 du Vice-Premier ministre du Québec, Pierre Laporte, et le groupe vit ses capacités opérationnelles fortement handicapées par la suspension temporaire des libertés civiles. En 1971, le FLQ était largement infiltré par des informateurs du RCMP.

La Section M s'en mêla en 1965, quand un raid sur une cache supposée du FLQ, censée être dirigée par la cellule Acadie (voir l'encadré ci-contre), mit à jour un certain nombre d'objets inhabituels dans un milieu terroriste. Ces objets comprenaient une authentique copie du tome occulte le *Livre d'Ivon*. C'était la première fois que la Section M retrouvait un livre d'une quelconque valeur paranormale.

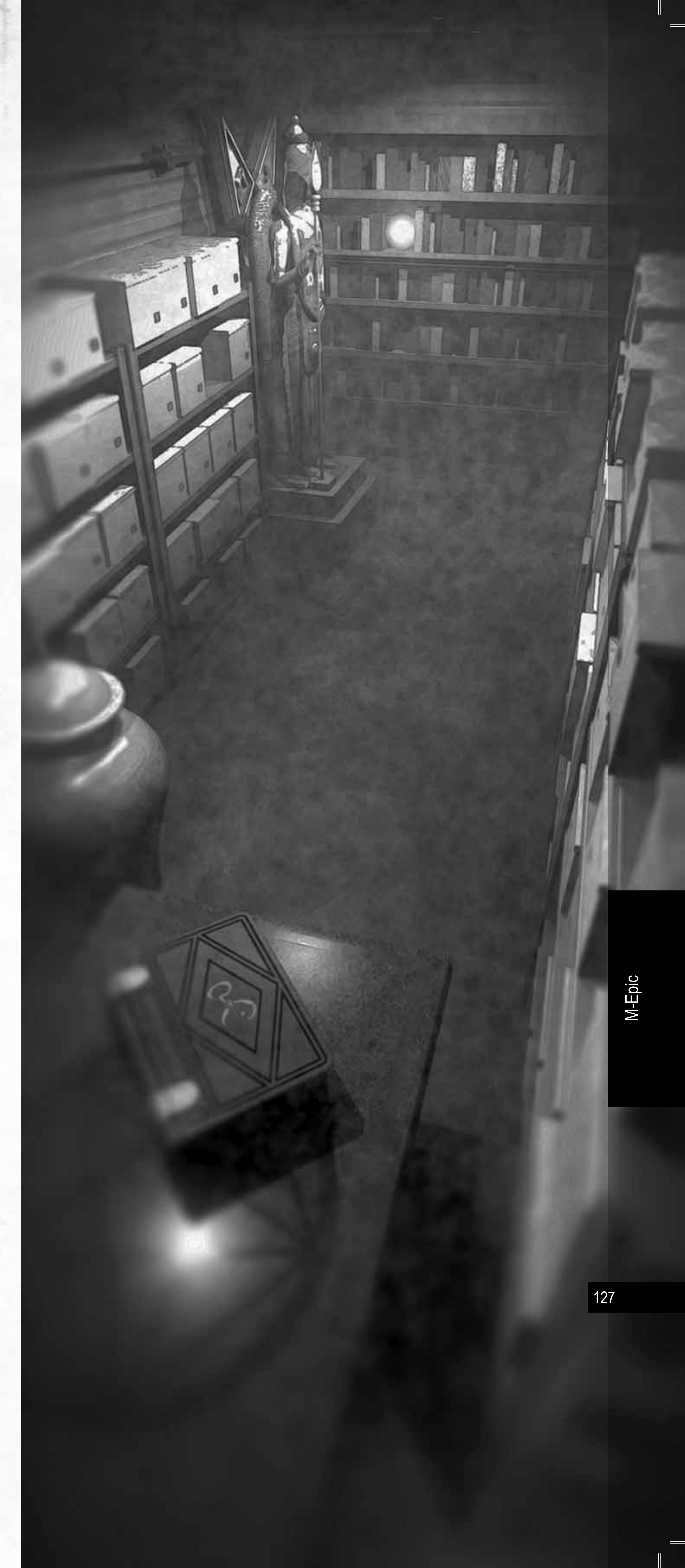
L'enquête de la Section M confirma les liens potentiels entre les Felquistes et le paranormal

en 1968 lors de la mort horrible de deux de ses agents. Ces derniers avaient suivi deux suspects du FLQ liés à la cellule Acadie jusqu'à une ferme isolée, située à environ 50 kilomètres au nord de Montréal. Des cris atroces et un son étrange et impossible à identifier interrompirent à la radio la demande de renfort des agents. Quand l'équipe de soutien arriva, elle trouva de grandes quantités de sang autour et à l'intérieur du véhicule abandonné, ainsi qu'une série d'empreintes inhabituelles menant jusqu'à la cave de la ferme. Là, la Section M découvrit les restes des deux disparus : leurs entrailles pendaient aux poutres du cellier, formant un motif élaboré évoquant une toile d'araignée. Ce double meurtre signa le début d'une série d'attaques à l'encontre d'agents de la Section M et portées par un ennemi inconnu. Cela continua pendant quatre ans, entraînant la mort de quatorze personnes. Durant cette période, le seul indice qui aurait pu permettre d'identifier le ou les responsables était une lame de tarot laissée sur les lieux du crime, toujours la même : le Chariot, la septième arcane majeure.

En avril 1972, un jeune agent du Service de sécurité nommé Louis Turcotte faisait partie d'une équipe qui effectuait une opération illégale à Montréal pour rassembler des informations sur un ancien suspect du FLQ quand le groupe tomba dans une embuscade. Turcotte fut le seul à survivre à l'attaque et put fournir une description détaillée de l'individu responsable : un homme massif avec des yeux d'un brun brûlant et des cheveux aussi courts et noirs que la barbe. Ne pouvant attribuer une identité connue au suspect, la Section M l'appela le « tueur au tarot ».

En juin 1972, la Section M reçut une information concernant la localisation possible du tueur au tarot. Un homme dont la description correspondait à celle du suspect avait été vu entrant dans un immeuble d'habitation du centre-ville de Montréal. Les agents furent rapidement sur place mais ne purent trouver ni l'individu ni le moindre indice sur la façon dont il avait quitté les lieux, comme s'il avait tout simplement disparu. La suite de l'enquête ne releva aucune autre piste et en 1980 l'affaire fut classée sans suites. Le tueur au tarot prit le large pendant presque trente-cinq ans.

Puis, en 2006, une opération policière de surveillance de Hell's Angels à Montréal produit la photographie d'un homme connu sous le nom d'Étienne Grenon, homme dont la ressemblance avec le tueur au tarot était frappante. Grenon était lié à un groupe secret, caché au sein d'un gang de Hell's Angels connu pour son implication dans des meurtres, des actes de torture et même des sacrifices. L'enquête sur le tueur au tarot fut alors officiellement rouverte par M-EPIC. Bien qu'aucun lien concret n'ait été établi entre ce nouveau suspect et le tueur en série, il n'y a guère de place pour le doute dans l'esprit de Louis Turcotte : il a trouvé l'homme responsable d'années de cauchemars. Étienne Grenon a exactement la même tête que la nuit où il tua les collègues de Turcotte.



M-INFO

Avec l'augmentation du nombre de morts inexpliquées et d'affaires irrésolues, le surintendant Wainwright devint convaincu que la Section M gaspillait des ressources précieuses. Plutôt que d'enfermer les livres et les artefacts trouvés, il se mit à penser que son groupe pourrait tirer de précieuses informations de ces éléments et s'en servir lors d'enquêtes futures. La Section M utilisait depuis longtemps les dossiers de Dalhousie pour mener ses recherches et prévoir les activités paranormales, et Wainwright estimait que les objets récupérés pendant les opérations devaient être traités comme des éléments de renseignement plutôt que comme des objets de contrebande. Prétextant vouloir aider à l'appréhension du tueur au tarot et soutenir de futures affaires, il créa une nouvelle branche du renseignement au sein de la Section M à la fin de l'année 1972. La désignation « M » était maintenant reconnue officiellement dans la Brigade montée comme le signe attribué aux sujets « difficiles à classer » et la nouvelle branche fut appelée M-INFO. Sa mission était d'identifier, de cataloguer et de traduire les objets saisis durant les opérations de la Section M. La réaction des agents à cette création fut mitigée : certains y virent une espèce de machin surévalué, d'autres la considérèrent comme un ajout utile.

Au départ le docteur Richard Store, historien et archéologue plein d'avenir, et le docteur Jonathan Dawes, un spécialiste en linguistique, dirigèrent M-INFO de façon collégiale. Malheureusement, Dawes ne tint que huit mois avant de s'effondrer nerveusement à cause d'une surcharge de travail et de problèmes personnels. Le docteur Store devint le seul dirigeant de M-INFO après l'internement de son collègue. Il resta à cette position quand la Section M devint M-EPIC en 1984, et s'y trouve encore aujourd'hui.

En plus de son chef, M-INFO est actuellement constituée de l'assistant personnel de Store, le docteur Phillip Labonte, et de deux autres assistants. Le docteur Labonte passe la majorité de son temps à superviser les opérations les plus prosaïques du groupe ainsi que les deux autres membres de l'équipe. Il arrive parfois que M-EPIC demande au groupe un soutien direct lors de certaines enquêtes. Le docteur Store ne s'implique plus dans le travail de terrain en raison de son âge avancé. Au lieu de quoi, il envoie généralement le docteur Labonte aux agents dans le besoin, ne quittant son bureau que dans les circonstances les plus extrêmes.

Tous les objets de nature occulte récupérés par les agents de M-EPIC sont emballés et remis à Labonte ou aux autres assistants de M-INFO qui les admettent dans le coffre, pendant que le docteur Store supervise personnellement leur traitement. La majorité de ces éléments sont stockés dans un coffre sécurisé situé dans les sous-sols du bâtiment. Store et Labonte ont tous deux accès à l'endroit : en effet, bien que le docteur Store soit normalement le seul à posséder les codes d'accès de la bibliothèque fermée du coffre-fort, en cas d'urgence ces derniers deviennent accessibles à ceux qui disposent d'une accréditation suffisante. Pour le moment, les seuls concernés sont le chef de M-INFO, le directeur et le directeur adjoint de M-EPIC. Les codes sont gardés





dans un coffre situé dans une zone protégée du bâtiment de M-EPIC à Ottawa. Les individus tentant d'accéder à la zone doivent d'abord passer par le service de sécurité.
Bien que le docteur Store ne soit pas contraint de prendre sa retraite compte tenu de ses talents spécifiques, son âge avancé et sa santé déclinante le forceront bientôt à se retirer d'ici quelques années. Il forme actuellement Phillip Labonte pour que celui-ci prenne alors sa place à la tête de M-INFO.

Un terrible secret

La Section M ne savait pas qu'aux débuts de M-INFO, Dawes et Store avaient réussi à traduire le tome du *Livre d'Ivon* et à invoquer une entité spectrale, transparente se faisant appeler « Zhothaqquah ». Cette chose avait proposé un marché aux deux hommes en échange de pouvoirs inconnus. Dawes, après son échec, s'était vu révéler le véritable visage de Tsathoggua ce qui avait brisé instantanément son esprit. Store, cependant, avait rempli sa part du contrat. Ce qu'il avait vu allait le diriger vers l'étude de la magie, l'acquisition de pouvoirs surnaturels et le chemin de la damnation. Il avait réussi à camoufler l'incident et à convaincre M-EPIC de le laisser seul à la tête de M-INFO. Les coffres du groupe lui servent désormais de coffre aux trésors personnel.
Utilisant les objets retrouvés par M-EPIC, Store continue d'étendre son pouvoir. Les éléments qui ne lui sont plus utiles sont parfois utilisés comme appât ou monnaie d'échange sur le marché noir occulte. Le docteur échange parfois des copies qu'il a faites de textes occultes rares, y compris des tomes du Mythe ; les objets qu'il reçoit en échange intègrent sa bibliothèque personnelle, située dans une cabane à la campagne et dont M-EPIC ignore l'existence. Store repose entièrement sur son arrangement et fera tout pour le préserver. Ses plans concernant Labonte sont moins bien attentionnés qu'il ne le prétend.

Le coffre des preuves

M-EPIC entrepose le gros des objets retrouvés dans le sous-sol sécurisé du bâtiment de M-INFO situé dans le centre-ville d'Ottawa. Là, Labonte et son équipe tentent d'identifier les objets d'une certaine importance paranormale après que ceux-ci ont été catalogués par le docteur Store.
Le coffre comporte quatre sections. La première est consacrée à l'étude et est équipée d'ordinateurs contenant des documents classés sur le paranormal. La deuxième partie sert au traitement et à l'enregistrement des objets récupérés. Officiellement, aucun de ces objets n'est utilisé régulièrement après avoir été traité : toutes les études sont menées par l'intermédiaire de photographies, de scanographies, d'imageries par résonance magnétique et d'autres tests. La troisième zone forme la majorité du coffre dont le climat est contrôlé et contient de petits coffres servant à stocker les artefacts. La dernière section est la bibliothèque sécurisée, dotée d'appareils de contrôle du climat et de son propre système de verrouillage.
Le coffre-fort est sécurisé par des moyens conventionnels tels que des panneaux d'accès et des détecteurs de mouvement reliés à des alarmes silencieuses. Il n'est pas gardé ni équipé d'engins destinés à tuer ou à blesser grièvement les voleurs, et n'est pas non plus gardé magiquement. Grâce en grande partie aux fausses informations du docteur Store, M-EPIC ne connaît pas la véritable menace représentée par de nombreux objets rangés là. S'ils en prenaient conscience, il est très probable que des mesures extrêmes seraient immédiatement prises pour protéger les livres et les artefacts entreposés. Certains seraient même détruits sans attendre.
Ce qui suit est une liste des tomes catalogués et traduits en possession de M-EPIC. En raison de la nature canadienne du groupe, il existe des traductions en anglais et en français :

Les dossiers de Dalhousie

En anglais, compilé par le surintendant John Dalhousie, Gendarmerie royale.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Mois
Mythe : 2
SAN : 1
Sortilèges : Aucun
Permet de cocher la compétence Sciences occultes.
Notes : une grande collection d'articles découpés dans des journaux, de photographies, de témoignages et de rapports de police concernant l'activité des adorateurs d'Ithaqua dans les environs du nord du Manitoba durant la fin des années 1920 et le début des années 1930. Les dossiers ont été complétés au fil des décennies, fournissant à M-EPIC ce qu'il sait sur le culte du Grand Ancien. C'est le document le plus consulté de M-INFO.

Les Mystères du Vers de Leggett

En anglais. Traduit de l'allemand par Charles Leggett, publié à Londres en 1821.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Mois
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Commander à un Fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer un Vitrail Vortex, Créer un Zombie, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible
(Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit
Permet de cocher les compétences Sciences formelles (astronomie), Sciences humaines (histoire) et Sciences occultes.
Notes : M-EPIC récupéra ce livre en 2007 après un raid contre un occultiste de Québec. Le docteur Store avait identifié l'individu comme représentant une menace potentielle. Le suspect fut plus tard condamné pour abus sexuel sur mineurs.

Le Livre d'Ivon

En français. Traduit par Gaspard du Nord au XIIIème siècle après J.C.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Appeler /Congédier Azathoth, Appeler/ Congédier Rlim Shaikorth, Atrophie d'un Membre, Contacter Chaugnar Faugn, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer la Barrière de Naach-Tith, Création de Portail, Enchanter un Brasero, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Invulnérabilité, Lévitation, Malédiction de Chaugnar Faugn, Pétrification, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor
Permet de cocher les compétences Sciences formelles (astronomie) et Sciences occultes.
Notes : ce livre fut récupéré par la Section M lors d'un raid sur une soi-disant cache du FLQ en 1965.

Obscures divinités du monde, volumes 1–3

En anglais, par Samuel R. Bridgeman. Publié en 1921 par Bigby Press, Ottawa.

Complexité : Facile (20 %)
Durée : Semaines
Mythe : 1 si les trois volumes sont lus entièrement
SAN : 0
Sortilèges : Aucun
+ 1 % en Sciences occultes par volume lu, et + 1 % supplémentaire si les trois sont lus.
Permet de cocher les compétences Sciences formelles (astronomie) et Sciences occultes.
Notes : catalogue de nombreuses divinités et entités surnaturelles du monde entier en se concentrant sur les légendes, la religion et les entités du nord de l'Amérique du Nord et de l'Arctique. La thèse de Bridgeman est que de nombreuses divinités du vent dans le monde tirent leur origine d'une proto-divinité appelée Ithaqua. L'auteur disparut près de Narvissa dans le Manitoba en 1925.
La Section M et M-EPIC basent leur compréhension du culte d'Ithaqua sur ces livres. La Section M a acheté tous les stocks de Bigby Press, soit trente-sept copies, en 1950. Chaque bureau régional dispose d'un jeu complet, le reste étant entreposé à Ottawa.

Le Journal de Robson (alias *Le Journal de Reinhold Blair*)

En anglais.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : Choc Aveuglant, Frisson du Wendigo, Rituel de Dévotion, Rituel de Connaissance, Tourmenter
Permet de cocher la compétence Sciences occultes.
Notes : le trappeur Steven Robson remit ce volume à la Gendarmerie royale en 1934. Il disait avoir trouvé le journal dans les ruines d'une cabane brûlée et abandonnée non loin de Winslow en Colombie-Britannique.
Écrit par un fou, l'ouvrage comporte de nombreux passages incompréhensibles et délirants, ainsi que d'occasionnelles portions saines d'esprit. Une réussite critique en Anglais est nécessaire pour comprendre la portée véritable du journal. L'auteur était le dirigeant d'un culte, et le journal détaille ses tentatives pour libérer Ithaqua ainsi que le Temple des Vents, les Tablettes de la Destiné, les opérations aériennes en Arctique et les dévotions spéciales adressées au dieu du vent. L'ouvrage s'achève abruptement en 1932. Des analyses contextuelles des données historiques révéleront que les incidents pouvant être liés à Ithaqua en Colombie-Britannique sont passés en dessous de la moyenne entre 1932 et 1948.
Le journal porte une reliure en peau humaine, élément qui ne peut être détecté qu'avec un test réussi de Sciences de la vie (biologie). Cette découverte fait perdre 0/1 points de SAN.

Nouveaux sortilèges tirés du supplément *The Walker in the Wastes*

Frisson du Wendigo : ce sortilège ne peut être utilisé que dans l'hémisphère Nord ; s'il est utilisé sous le 12ème degré de latitude Nord, le score de résistance du sorcier est augmenté de 10 %. Celui-ci prononce des mots de pouvoir pendant 3 rounds avant de confronter ses points de magie avec ceux de sa victime sur la Table de Résistance. Sur une réussite critique, la cible meurt de froid en 1D10+1 rounds à moins d'être placée à proximité d'une source de chaleur pendant au moins une heure. Sur un succès simple la victime souffre d'hypothermie ce qui lui fait perdre temporairement 1D4 points en CON et 1D3 en DEX. Si ces pertes font descendre au moins une caractéristique à zéro ou moins, elle meurt. Sur un échec du sorcier, la cible subit des gelures ou des engelures légères bien que douloureuses, réduisant sa DEX de 1 point en attendant un traitement médical. Le sortilège coûte 4 points de magie et 1D4 de SAN.

Rituel de Dévotion :
Ce sortilège ne peut être utilisé que sous le 12ème degré de latitude Nord, dans une zone isolée, et nécessite au moins 10 adorateurs et un prêtre. Après une heure de chant, un animal est sacrifié et chaque participant dépense 1 point de magie, le prêtre pouvant dépenser autant de points qu'il le désire à condition de ne pas sombrer dans l'inconscience. Chaque point de magie dépensé augmente les chances de succès de 4 %.
Si le sortilège réussit le sujet nommé lors de l'invocation (généralement un nouvel initié, un adorateur dévoué ou un prêtre) reçoit une révélation lui faisant perdre 1D8 points de SAN. Si Ithaqua n'est pas satisfait par le culte ou le sujet, la perte passe à 1D20 tandis que le malheureux subit une violente attaque cérébrale qui le plonge dans le coma pendant 1D10 jours.

Rituel de Connaissance :
Ce sortilège ne peut être utilisé que sous le 12ème degré de latitude Nord, dans une zone isolée entre le crépuscule et l'aube, et nécessite au moins 20 adorateurs et un prêtre. Les adorateurs chantent pendant que le prêtre entonne. Chaque participant dépense 1 point de magie, le prêtre pouvant dépenser autant de points qu'il le désire à condition de ne pas sombrer dans l'inconscience. Chaque point de magie dépensé augmente les chances de succès de 1 %.

Si le sortilège réussit, le vent commence à se lever après 50 minutes. Après 55 minutes, sa vitesse atteint entre 30 et 50 kilomètres heure. Après presque une heure de chants, une brume blanche apparaît dans la zone autour des participants. Après une heure, la brume prend possession d'un des adorateurs qui devient la bouche d'Ithaqua pendant 5 minutes, répondant aux questions ou donnant des ordres. Après 6 minutes, la victime s'effondre et se transforme en Enfant du Wendigo en quelques minutes (autant que le nombre de points de POU du malheureux).
Le nouvel Enfant du Wendigo commence alors à tuer tous ceux autour de lui. Les adorateurs expérimentés savent comment arrêter ou isoler la victime avant la fin de sa transformation. Si le prêtre est choisi pour être possédé, il devient immédiatement un Enfant du Wendigo et se voit confier par Ithaqua la tâche de tuer le plus d'êtres vivants possible.

Sept Livres Cryptiques de Hsan

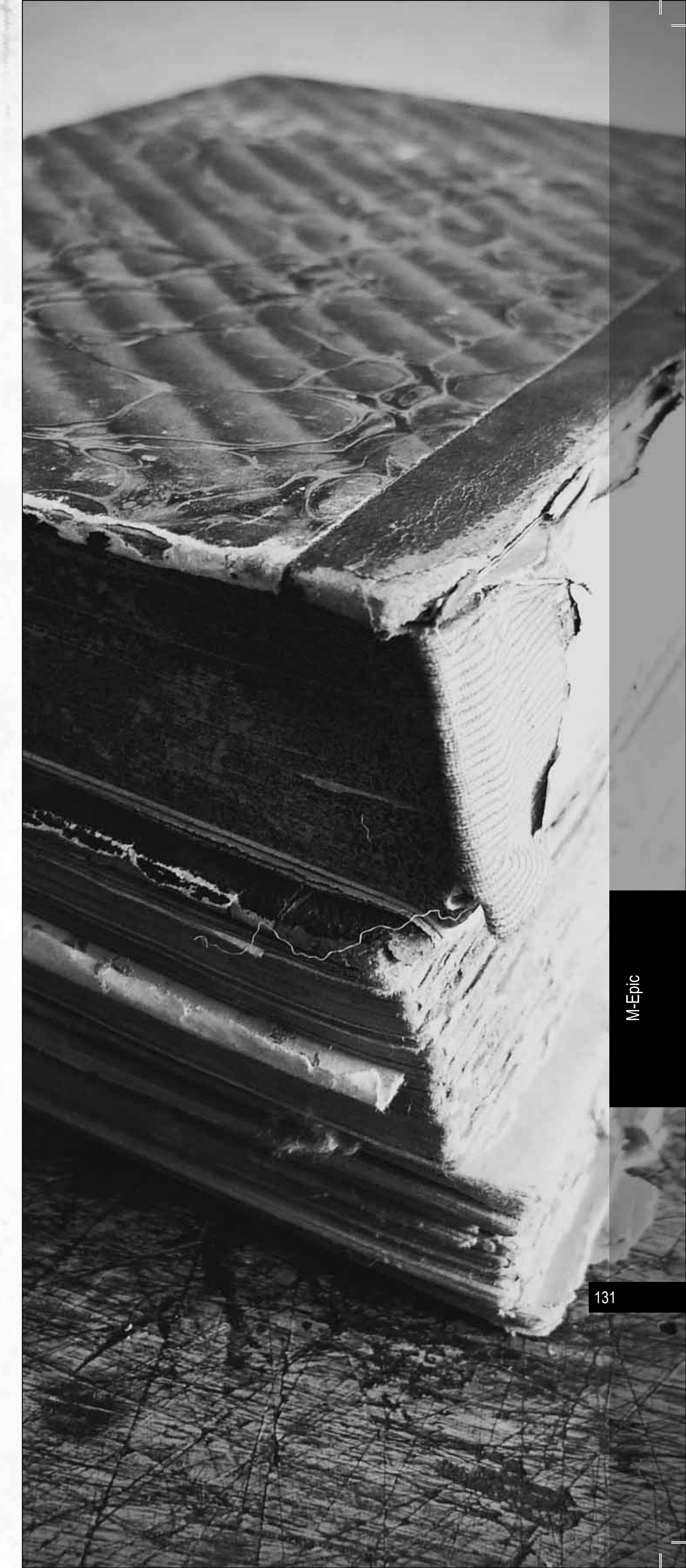
En chinois.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Permet de cocher les compétences Sciences humaines (histoire) et Sciences occultes.
Sortilèges : voir ci-dessous
Livre Un : les œuvres de Huang-Ti, l'Empereur jaune, ses inventions et ses remèdes miraculeux
Sortilèges : Rendre la Vie (Résurrection)
Livre Trois : les Esprits de l'Air
Sortilèges : Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee)
Livre Sept : Nyarlathotep et ses nombreuses formes ; la montée de R'lyeh et la seconde venue de Cthulhu ; Azathoth en tant que début et fin
Un panthéon généraliste des dieux et des entités, agencées de force selon un ordre quasi bureaucratique.
Sortilèges : Contacter Nyarlathotep
Notes : ces livres furent récupérés par la Section M dans le Chinatown de Toronto au début des années 1980. Il s'agit de copies miméographiques reliées, un type d'impression bon marché répandu au début des années 1900. On pense que ces volumes proviennent de Shanghai. Les livres manquants auraient été détruits au cours du raid.

Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre (copie annotée)

En anglais, par le révérend Ward Phillips aux environs de 1788.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Ithaka (Ithaqua), Contacter Narlato (Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Signe des Anciens
Permet de cocher les compétences Sciences humaines (histoire) et Sciences occultes.
Notes : il s'agit là d'un fac-similé électrostatique d'une copie des Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre annotée par Phillips en personne. Il fut confisqué à la demande du docteur Store à un voyageur traversant la frontière de Lacolle, lequel faisait la jonction entre New York et Montréal.



Les opérations en cours

Dans les années 1970 et 1980, la Section M continua d'étudier le paranormal. Avec sa nouvelle branche M-INFO, le groupe entama des études en profondeur des menaces auxquelles il faisait face et fut surpris par l'envergure du danger. Les vieux dossiers furent réexaminés avec un regard neuf, des liens étant trouvés entre des événements qui semblaient auparavant totalement déconnectés. Même des affaires ayant été considérées comme prosaïques auparavant se voyaient désormais examinées selon un angle nouveau. La Section M avait gagné en expérience et cela se voyait. De 1970 à 1984 (date de sa séparation de la Brigade montée), la Section M fut impliquée dans vingt-sept cas dont la nature paranormale fut confirmée. L'amélioration des renseignements permit de limiter le nombre d'agents perdant la vie ou la raison à onze. C'est pendant cette période que l'importance véritable de Lomar et de l'Hyperborée fut comprise.

Une des premières découvertes de M-INFO fut que le *Livre d'Ivon* était passé par les mains d'un culte voué à l'adoration des restes de Lomar et de l'Hyperborée. Le tome parlait en effet de ces lieux situés vers le Pôle Nord. Le culte ne put être retrouvé alors, mais un examen des îles Ellesmere et Baffin permit de trouver plusieurs candidats possibles pour le plateau de Sarkia et les piques de Noton et de Kadiphonek. L'incident de « Lamah » en 1936 fut finalement relié à Lomar et devint la première découverte officielle d'une civilisation préhistorique avancée au Canada.

En 1974, la Section M enquêta sur la découverte de plusieurs corps près de Goose Cove en Terre-Neuve. La zone avait été recouverte d'un épais brouillard qui avait refusé de se lever pendant des jours, même sous la lumière directe du soleil. Pendant cette période les gens du coin mouraient ; on les retrouvait avec un grand trou percé dans la tête et un cerveau absent. Les agents suivirent les huit meurtres d'une créature qu'ils imaginaient d'origine extraterrestre. Celle-ci fut détruite grâce à l'explosion des réserves d'essence d'une station.

En 1975, les travaux d'une mine à ciel ouvert sur l'île de Baffin Island permirent de découvrir plusieurs artefacts d'âge indéterminé. Les clans inuits locaux demandèrent à récupérer les objets mais ils virent leur demande déboutée après la datation des trouvailles, ce qui ne les empêcha pas de persister dans leurs exigences. La Section M entendit parler de l'affaire très tôt grâce à sa surveillance des incidents liés à Lomar ou à l'Hyperborée ; elle envoya une équipe archéologique dans le but de retrouver d'autres artefacts dans la mine. Le leader du groupe subit un transfert d'esprit de la part d'un ancien Lomarien après avoir découvert des restes humains fossilisés. Il fut ensuite abattu par les autres agents alors qu'il tentait d'attaquer un chaman inuit. Ce dernier fut ensuite débriefé par M-EPIC au sujet d'une légende de son peuple décrivant la façon par laquelle les Lomariens tentèrent de voler la terre des Inuits, la guerre qui suivit et la disparition des agresseurs.

Les enquêteurs de la Section M fumigèrent et démolirent une maison de Saint John dans le New Brunswick, après la découverte en 1978 de rats de taille inhabituelle (60 cm de longueur de plus que les rats ordinaires). Alerté par les agents de contrôle des animaux, le groupe procéda à la démolition après que les restes des précédents propriétaires aient été retrouvés dans les égouts non loin avec les marques d'une douzaine de petites dents encore gravées dans leur chair. Les restes de plusieurs de ces créatures apparentées à des rats furent conservés pour être étudiées. Les analyses pratiquées à l'époque par un biologiste reconnu sont disponibles à M-INFO sur demande, à condition de disposer d'une accréditation suffisante.

En 1981, un culte sataniste a fait les gorges chaudes des médias à cause du succès du livre *Michelle Remembers*, la chronique des « sévices satanistes » d'un culte de Victoria, en Colombie-Britannique, à l'encontre d'une jeune fille. La fausseté du livre finit par être dévoilée suite à de nombreuses incohérences mais la préoccupation du public poussa la Gendarmerie royale à agir. Durant l'enquête, la Section M fut alertée au sujet de plusieurs morts mystérieuses au sein des enfants des rues et des sans-abri. Ces morts furent rapidement reliées à « Nouveaux départs », un petit groupe chrétien se consacrant à l'aide aux sans-abri. Les agents de la Section M attaquèrent les bureaux de l'association et découvrirent d'horribles preuves concernant ses activités extérieures. Les actions surnaturelles du culte ne furent pas rapportées à la presse ni mentionnées durant le procès qui suivit. Les affaires furent présentées comme des meurtres commis sans la moindre motivation religieuse ou paranormale.

En 1981 également, une enquête de la RCMP sur un gang de l'Asie du Sud-Est permit de découvrir une vaste opération de trafic d'êtres humains dirigée par un groupe se faisant appeler les Garçons de la reine Chow. Les gendarmes arrêtèrent plusieurs membres du gang au cours d'une opération d'infiltration. La Section M s'en prit aux Garçons de la reine Chow après avoir été renseignée par un des membres du groupe d'enquête. Les témoignages de quatre individus secourus au cours de l'infiltration convainquirent la section que le gang représentait un réel danger paranormal. Sa cache dans Chinatown fut attaquée, et en dépit de la tentative par les Garçons de la reine Chow de mettre le feu au bâtiment avec eux et plusieurs agents à l'intérieur, aucune perte

humaine ne fut à regretter et la Section M récupéra d'importantes informations, y compris des portions de l'ancienne version chinoise des *Sept Livres Cryptiques de Hsan* et des éléments prouvant le lien entre le groupe et Chicago. Quatre membres du gang furent considérés comme trop dangereux pour être jugés par des moyens normaux ; ils furent internés et l'un d'entre eux fut abattu par « mesure de sécurité » lors de son interrogatoire. Son corps fut « retrouvé » plus tard dans les débris brûlés de la tanière de son gang.

Durant l'automne 1984, deux « enfants loups » furent découverts par des chasseurs dans le parc national Jasper après que ces derniers ont abattu trois loups entrant dans leur camp pendant la nuit. Les deux garçons furent finalement identifiés comme étant Mark et Franco Bellows, dont les parents avaient disparu dans le parc au cours du printemps. La Section M s'intéressa à l'affaire quand il devint clair que les garçons n'étaient pas tant sauvages qu'extrêmement intelligents. Ils furent mis en sécurité alors que la Fondation Parangon enquêtait sur cette histoire. Durant l'interrogatoire qui suivit, les agents de la Section M devinrent convaincus qu'une intelligence extérieure possédait les deux garçons, rappelant un incident advenu en 1975. Lors de la surveillance des deux prisonniers, des mots comme « Thapnen » et « Banof » furent entendus, des termes associés à la terre mystique de Lomar. Les enfants finirent par s'échapper après avoir neutralisé tous les systèmes de surveillance ; ils sont toujours en cavale.

Profil bas

Dans les années 1970, le Service de sécurité de la Gendarmerie royale (anciennement Directorat de sécurité et de renseignement et originellement Branche spéciale) fut accusé d'avoir pratiqué de nombreux actes illicites au nom de la « sécurité nationale », particulièrement durant les années 60 et la crise du FLQ. Afin de s'assurer que la RCMP rende compte publiquement de ses actions, le gouvernement fédéral mit en place la commission McDonald en 1977, afin d'enquêter sur les allégations de crimes attribués à l'agence et de déterminer les actions à entreprendre.

Durant l'enquête de la commission, la RCMP fut particulièrement préoccupée par la découverte potentielle de la Section M. La Gendarmerie sentait qu'elle aurait beaucoup de mal à justifier les actions du groupe compte tenu de la nature de son travail, et craignait que la découverte de ses activités n'ait de terribles répercussions sur son avenir. On entreprit donc de cacher la section aux enquêteurs de la commission. Des hommes furent réassignés, le budget fut fortement diminué et étroitement surveillé par les dirigeants de la RCMP. Si la Section M était encore en activité, elle n'était plus que l'ombre d'elle-même.

Frustré, le chef de la section, Neil McKinnon, qui avait remplacé Wainwright quand celui-ci prit sa retraite en 1980, rencontra le Conseil privé de la Reine pour discuter d'une solution. Même si l'enquête de la commission McDonald s'acheva en 1981, on décida de séparer la Section M de la RCMP et de la transformer en une agence indépendante. Ce « divorce » fut amical mais compliqué à cause des liens étroits entre les deux groupes. La Section M voulait plus d'autonomie et la RCMP voulait s'éloigner d'une opération pouvant mener un jour à un désastre dans les relations publiques. La mise en place de la séparation prit tout de même plusieurs années, et le stress usa McKinnon qui finit par se suicider en absorbant une dose massive de barbituriques en 1988.

En 1984 le gouvernement fédéral, agissant sur les recommandations du rapport de la commission McDonald, retira la responsabilité du renseignement intérieur à la RCMP pour la placer entre les mains du nouveau Service canadien du renseignement de sécurité (SCRS). Cette nouvelle agence civile voyait sa mission limitée aux frontières du pays. De plus, un processus de surveillance fut mis en place pour s'assurer que le groupe reste dans le cadre fixé. La Section M nouvellement indépendante ne pouvait opérer sous de telles limitations, et le Conseil privé de la Reine se réunit pour mettre en place un autre arrangement.

La section fut séparée du Service de sécurité en 1986 pour éviter d'être repérée et exposée par la commission MacDonald. Durant cette séparation, la nouvelle agence adopta une stratégie dite de « dissimulation à la vue de tous » et créa une façade connue sous le nom d'Agence d'étude sur les répercussions des politiques environnementales ; cette décision fut couronnée de succès et on décida de la formaliser.

Par des manœuvres en coulisses et des caresses politiciennes, le projet de loi sur la protection de l'environnement qui passait alors par le Parlement fut modifié pour légaliser la création de la Commission d'étude sur les répercussions des politiques environnementales, un groupe permanent bénéficiant de fonds fédéraux, avec pour charge d'évaluer et de donner des conseils sur la politique environnementale. Avec ce tour de passe-passe la Section M, connue désormais par ses agents sous le nom de M-EPIC, récupéra pour ses hommes des fonds publics et des pouvoirs de police limités tout en leur offrant l'anonymat nécessaire pour pouvoir mener à bien leurs missions.

La première action du nouveau directeur de l'agence, Bernhard Lane, fut de mettre en place un entraînement psychologique pour aider les agents sur le terrain à faire face aux phénomènes paranormaux. Selon lui, le renforcement du mental des hommes réduirait les pertes humaines comme l'avait fait l'introduction de meilleurs services de renseignement. L'entraînement se basait sur les arts martiaux pour leur dépendance à la discipline, la détermination et la concentration.

M-EPIC aujourd'hui

Les incidents ont continué d'augmenter entre 1988 et aujourd'hui. M-EPIC a appris à s'adapter rapidement aux changements de circonstances. Il y a cinquante ans, la plupart des problèmes avaient lieu dans les Territoires du Nord ; ils sont descendus plus au sud désormais.

Les agents se sont retrouvés impliqués dans une confrontation armée avec des « crabes volants avec une tête en pâte à modeler » après une enquête sur les derniers mouvements de quatre alpinistes disparus en pleine ascension de la Tête du Diable dans les Rocheuses canadiennes du Sud à la fin de l'année 1992. Après que leurs corps ont été retrouvés au printemps suivant, l'autopsie révéla que leurs cerveaux avaient disparu sans qu'aucun signe n'indique la façon dont cela était arrivé. Les agents déclarèrent avoir touché les créatures volantes avec leurs armes de poing mais aucun cadavre ne fut retrouvé. L'incident ne se répéta pas, bien que des alpinistes déclarent de temps à autre avoir vu des lumières hors des pistes principales durant les mois de juin et d'octobre.

En 1993, quand des pilotes de motos tout terrain ont découvert des restes humains émergeant de dunes de sable dans le désert de Carcross dans le Yukon, la police fut contactée. Quand il devint clair que les restes étaient très anciens, l'université de Colombie-Britannique et M-EPIC furent alertés. La datation des restes à demi fossilisés estima leur âge à plus de 25 000 ans (à peu près la période du Paléolithique moyen) mais les artefacts qui les accompagnaient étaient beaucoup plus avancés. Le scientifique de l'UBC commença à faire montre d'un comportement erratique avant de tenter de voler les objets trouvés près des corps. Il fut stoppé par un tir de taser. Au cours du débriefing qui suivit il déclara avoir été possédé par un ancien humain se faisant appeler « Alos ». Les corps et les artefacts se trouvent actuellement dans la collection sur Lomar dans le coffre de M-INFO.

Pendant trois ans un loup-garou a sévi dans les montagnes Notre Dame au sud de la ville de Québec. Il fallut près d'un an à M-EPIC pour réaliser qu'il s'agissait d'un tueur en liberté, la police de Sûreté du Québec faisant passer les étranges meurtres pour des attaques d'ours. Le groupe entreprit alors de confiner le monstre à une zone de chasse de plus en plus réduite. On ne sait pas si ce sont les balles en argent ou les rafales prolongées d'armes automatiques qui sont venues à bout d'Alexis Dubroise en 1999. Après la mort du suspect, on put déterminer que Dubroise ciblait au départ des individus contre lesquels il avait des griefs avant de se livrer à des attaques plus aléatoires.

M-EPIC fut intrigué par le nombre de personnes disparues et d'amnésiques au sein des fans du groupe punk-rock de Colombie-Britannique « The Tomb ». Soupçonnant au départ l'existence de liens avec Lomar ou avec l'Hyperborée, les agents finirent par identifier le guitariste Hutch Poole comme étant l'épicentre d'un effet inconnu capable de provoquer un brusque changement de personnalité chez certaines personnes du public, changement entraînant généralement leur disparition prolongée peu après. Au cours d'un premier interrogatoire en 2002, Poole avait semblé très distant et particulièrement intelligent, et sa guitare avait révélé des modifications incompréhensibles. Une fouille de son domicile avait révélé un grand nombre de gadgets inachevés dont l'utilité était également inconnue. Cette nuit, Poole subit à son tour un changement de personnalité et déclara n'avoir aucun souvenir après 1999. Sur le long terme, il parla au cours de ses débriefings de rêves étranges dans lesquels il communiquait avec des esprits humains du passé et du futur. Au cours des mois suivants, un certain nombre de personnes disparues réapparurent en rapportant des expériences similaires.

Au cours de l'hiver 2004, une suite de meurtre sur l'île du roi William dans le Nunavut frappa les Inuits. Les histoires sur l'esprit-loup amarok ou une énorme créature lupine se promenant la nuit et attaquant sous couvert de tempêtes de neige confinèrent les hommes dans leurs villages ou leurs villes. Des équipes de M-EPIC furent envoyées pour aider les chasseurs locaux quand le nombre de décès atteignit la vingtaine. Coopérant exceptionnellement, les Inuits et M-EPIC s'efforcèrent de stopper ce qu'ils identifièrent tout d'abord comme étant un Yiige ou un Tupilak. La bête ne fut jamais attrapée mais les meurtres cessèrent après qu'un sortilège de bannissement a été lancé.

Commission d'étude sur les répercussions des politiques environnementales (EPIC)

EPIC est une agence financée par le gouvernement et mandatée pour inspecter et évaluer l'impact des politiques fédérales, provinciales et municipales. Elle a avant tout un rôle consultatif. Elle dispose de pouvoirs limités dans le domaine du maintien de l'ordre qui lui sont conférés par l'Acte canadien de protection de l'environnement de 1988 et de 1999, lui permettant de faire respecter les lois canadiennes sur l'environnement. Dans la plupart des cas cependant, les agents confient l'affaire aux agences fédérales et/ou provinciales au lieu de s'occuper eux-mêmes de l'enquête.

La communauté nationale n'a pas vraiment conscience de l'existence d'EPIC. La plupart des Canadiens n'en ont jamais entendu parler, et la majorité des autres seraient bien en peine

d'expliquer quelles sont ses prérogatives. Des efforts discrets mais continus ont été consacrés pour maintenir cet anonymat public. Seuls les corps fédéraux et provinciaux ayant parfois rencontré des membres du personnel d'EPIC durant leurs opérations connaissent l'agence.
Toute personne voulant obtenir plus d'informations sur EPIC peut contacter le gouvernement. Elle recevra des éléments en fonction de sa demande, et verra son nom placé sur une liste de surveillance. L'information contenue dans les documents paraîtra légitime et n'apportera aucune indication sur la véritable nature de la commission. Les brochures sont très informatives, assez ennuyeuses et dans l'ensemble complètement fausses.

Pouvoirs officiels

Les agents de M-EPIC disposent de pouvoir de maintien de l'ordre quand ils opèrent sous la couverture de la commission. Ces pouvoirs sont limités comparé à ceux des autres entités gouvernementales et ne sont utilisés que pour servir de couverture à des opérations secrètes.

Commission d'étude sur les répercussions des politiques environnementales

Les agents d'EPIC rassemblant des preuves sur une violation des lois n'ont aucun pouvoir pour pénétrer dans un lieu, effectuer ou fouille ou faire des saisies à moins qu'un mandat n'ait été obtenu auprès d'un juge.
Une fois le mandat obtenu, les pouvoirs d'un enquêteur comprennent :

- Le droit d'examiner toute substance, ou tout autre élément pertinent, se trouvant dans les lieux devant être fouillés
- Le droit d'ouvrir et d'examiner tout réceptacle ou emballage si l'agent peut penser raisonnablement qu'ils contiennent la substance recherchée
- Le droit d'examiner tous les livres, enregistrements, données électroniques ou les autres documents si l'agent peut penser raisonnablement qu'ils contiennent des informations pouvant concerner l'Acte canadien de protection de l'environnement de 1999 (CEPA 1999)
- Le droit de prendre des échantillons de tout pouvant concerner l'administration de la CEPA 1999
- Le droit de mener tout test raisonnable ou de prendre toutes les mesures nécessaires pour corroborer ou réfuter les actes de violation

Toute déclaration donnée à un agent par une personne pouvant tomber sous le coup de l'acte CEPA 1999 ne sera pas recevable par une cour à moins que l'enquêteur ait informé la personne de son droit à garder le silence et à recevoir les conseils d'un avocat. Les règles s'appliquant à la conduite des enquêteurs environnementaux sont les mêmes que celles pour les agents de police.

M-EPIC

M-EPIC ne dispose d'aucun pouvoir de maintien de l'ordre et son mandat ne s'étend pas au-delà du territoire du Canada. L'agence se repose sur les organisations canadiennes chargées de faire respecter la loi pour s'occuper des enquêtes criminelles « ordinaires » et procéder aux arrestations. M-EPIC est sous le coup d'un ordre exécutif top-secret provenant du Conseil privé de la Reine et est chargé d'effectuer des actes en dehors de la loi du Canada lors d'enquêtes extrajudiciaires. Bien que ces actes doivent rester rares, ses agents sont autorisés à mettre en place des écoutes, à pénétrer par effraction dans des lieux suspects, à se livrer à des vols et même à des assassinats dans le cadre de leur mission.
Cela ne signifie pas que les agents sont libres de faire ce qui leur chante au cours de leurs enquêtes ou qu'ils bénéficient d'une espèce de « permis de tuer » mythique. Le gouvernement canadien, comme tout gouvernement, ne veut pas courir le risque d'un scandale, surtout si cela doit miner sa légitimité. Les comportements menaçant d'attirer l'attention du public sur les actions de M-EPIC ne seront pas tolérés. On attend des agents qu'ils se montrent extrêmement discrets et professionnels dans leurs actions, et qu'ils gardent en tête l'intérieur supérieur de la nation (et, bien sûr, de l'agence). Les actes illégaux commis sans nécessité sont fortement découragés. La direction de M-EPIC doit faire un rapport annuel au Conseil privé de la reine afin de justifier tous les actes illégaux commis.
Les agents sont également conscients que leur activité est surveillée par le bureau de sécurité interne de M-EPIC. Un agent pris en train d'abuser de ses pouvoirs ou se montrant inapte au service risque de recevoir une amende ou d'être suspendu sans être payé. Des actes de négligence flagrants entraîneront des châtiments plus sévères. Ce qui constitue un comportement inadmissible et un châtiment approprié reste à la discrétion du gardien. Contrairement à Delta Green, travailler pour M-EPIC implique une carrière dans le gouvernement canadien et le groupe dispose d'un grand nombre de méthodes officielles pour discipliner les agents irresponsables. Une sanction plus létale peut même être autorisée par le Conseil privé de la Reine si cela s'avère nécessaire. Cette simple menace a suffi à faire taire les personnes les plus rétives.

Structure géographique et organisationnelle

Le bureau principal de EPIC se trouve dans la capitale du Canada à Ottawa et dispose de nombreuses branches plus petites à travers le pays. La plupart de ces bureaux se trouvent dans les grandes villes mais certains sont situés dans des zones connues pour leurs nombreux problèmes (telles que Narvissa dans le Manitoba, Montréal au Québec et Victoria en Colombie-Britannique). La structure de M-EPIC est identique.

Le mandat

Le mandat originel de M-EPIC date de 1934. Il fut rétrospectivement établi pour décriminaliser le surintendant McDyer et la Section M pour leur traitement extrajudiciaire des personnes soupçonnées d'être des adorateurs d'Ithaqua et pour la mise en quarantaine d'une partie des terres sauvages du Manitoba. Il fut renouvelé en 1946, puis en 1988.
Seule une partie du Conseil privé de la Reine, à savoir le Gouverneur-Général du Canada, le Premier Ministre, le Chef de la Justice et le senior Puisne de la Justice peut mandater M-EPIC et les actions de ses prédécesseurs.
La mission actuelle du groupe est de « collecter, analyser et conserver des informations ou renseignements sur les activités pouvant être raisonnablement soupçonnées de constituer un danger paranormal pour la sécurité du Canada et, en conséquence, pour les citoyens du Canada, et de prévenir et conseiller le gouvernement du Canada » ; tous les moyens sont permis pour parvenir à cet objectif.
À cause de ce mandat, M-EPIC n'est pas soumis au Comité de surveillance des renseignements intérieurs du Canada. Au lieu de quoi, le Greffier du Conseil privé, le serviteur civil de plus haut rang dans le pays, administre le mandat personnellement et le directeur de M-EPIC fait son rapport directement auprès de lui. Les personnes ayant connaissance du mandat sont « contraintes de façon permanente au secret » d'après les termes de l'Acte sur la sécurité des informations, et son accès est limité par la fiabilité de l'individu et son niveau d'accréditation.

Les régions

À cause de la taille immense du Canada et de la distribution de population à travers le pays, M-EPIC a divisé le territoire en régions. Chaque région peut posséder plusieurs sous-bureaux en fonction de sa taille, de sa population et du nombre d'événements paranormaux qui s'y sont passés.

Sous-bureaux

Il existe d'énormes variations d'un sous-bureau à un autre en termes de ressources matérielles et humaines, pouvant aller d'un logement anonyme à un lieu officiel doté de trois à six agents. En fait, les sept bureaux les plus petits ne disposent même pas d'un local ou d'un personnel administratif permanent et se reposent sur l'antenne régionale ou centrale pour recevoir les ordres et porter assistance aux personnes sur le terrain. Dans ce cas précis, les besoins en équipements spécifiques sont transmis en fonction des besoins directement à ces antennes. À cause de ces différences, il n'existe aucune hiérarchie organisationnelle au niveau des sous-bureaux. La désignation d'un officier ou d'un leader s'effectue au cas par cas sur ordre de l'antenne la plus proche et concerne généralement l'agent qui dispose des compétences les plus appropriées à la mission. Quand aucun officier n'est désigné, l'agent avec le plus d'ancienneté prend cette place.

Structure organisationnelle

M-EPIC est dirigée par un directeur qui est chargé de guider l'agence et répond de ses actes devant le Greffier du Conseil privé ; il est également en contact avec les autres chefs des services de sécurité canadiens (l'armée, le SCRS, la RCMP, etc.).
Le directeur adjoint est le commandant en second et est responsable de la supervision des opérations au bureau principal d'Ottawa. Il est aussi chargé de rencontrer les directeurs régionaux et de se tenir informé de toutes les opérations régionales. Plus important encore, il est chargé de tenir le directeur au courant de l'état des opérations.
Les personnes devant faire leur rapport au directeur adjoint sont six directeurs régionaux, l'assistant-directeur des ressources, celui de l'administration et des finances et celui du renseignement.
Les directeurs régionaux sont chargés de superviser les opérations dans leur région. L'assistant-directeur des ressources est chargé de superviser toutes sortes de choses comme l'entraînement, le développement, le recrutement et la sécurité interne. L'assistant-directeur de l'administration et des finances s'occupe de financer l'organisation, de planifier le budget et de gérer le matériel et les bâtiments. L'assistant-directeur des renseignements est chargé de l'acquisition, de l'analyse et des rapports concernant les informations collectées.
Le niveau le plus bas de la hiérarchie est constitué des agents de base de M-EPIC : les hommes de terrain et l'administration.

Les communications

À cause de la hiérarchie relativement horizontale de M-EPIC, les lignes de communication sont assez efficaces. Les agents de terrain et les autres employés des sous-bureaux ont généralement la possibilité de parler directement à un directeur régional ou, en cas d'urgence, au bureau principal d'Ottawa. Les bureaux principal et régionaux communiquent via un réseau sécurité pour les données comme pour les transmissions orales. Les e-mails et appels téléphoniques passent par l'agence et sont aussi sécurisés que ce que la technologie moderne permet. L'ensemble est certainement capable de répondre aux standards de l'OTAN. La technologie et les logiciels utilisés pour encrypter les communications sont situés dans une zone sécurisée du quartier général de M-EPIC à Ottawa et sont constamment surveillés par des techniciens. L'agence entretient d'excellentes relations avec l'Établissement de sécurité des communications du Canada (CSE).
Tous les agents sont équipés de smartphones sécurisés et encryptés qu'ils doivent garder sur eux en permanence. En l'absence de circonstances extraordinaires, toutes les communications téléphoniques de l'agence, et de l'agence seulement, doivent passer par

Les rangs dans M-EPIC

Les agents de M-EPIC sont des enquêteurs extrajudiciaires qui disposent d'une grande latitude pour établir les paramètres de leur travail.

Directeur
Directeur-adjoint
Directeurs régionaux (6) Assistants-directeurs (3)
Agents (38) Personnel administratif (régions) (19)
Personnel administratif (QG) (8)

Région	Bureau (ville)	Zone de responsabilité
Colombie-Britannique	Vancouver	Colombie-Britannique
Prairies	Regina	Alberta, Saskatchewan, Manitoba
Ontario	Toronto	Ontario
Québec	Montréal	Québec
Maritimes	Halifax	Terre-Neuve, Nouveau-Brunswick, Nouvelle Écosse, île du Prince Edward
Territoires	Whitehorse	Yukon, Territoires du Nord-Ouest, Nunavut

ces appareils. C'est une faute disciplinaire que de ne pas signaler la perte de l'un d'eux, ces derniers pouvant être effacés à distance. Ils peuvent être activés de la même façon, un gadget GPS destiné aux cas d'urgence, et sont munis de caméras permettant l'acquisition de données. Si un agent doit opérer un contact autrement, un numéro de ligne sécurisée menant au bureau principal lui est fourni. Des téléphones satellites sont disponibles en grand nombre lorsqu'un agent ou une équipe quitte la rassurante civilisation du réseau cellulaire et se dirige vers le nord.

Les agents peuvent également communiquer par e-mails en se connectant sur un serveur sécurisé de M-EPIC. En utilisant un logiciel spécialement conçu à ces fins, il est possible de s'y connecter avec un ordinateur ou un portable et d'avoir une communication privée avec d'autres agents. Bien évidemment, le logiciel doit être installé sur l'appareil d'émission et celui de réception pour assurer une sécurité optimale. Les e-mails de M-EPIC ne sont jamais téléchargés sur un support, ils ne peuvent qu'être consultés.

Ressources

M-EPIC utilise le budget d'EPIC pour financer ses activités. À cause de sa dépendance aux fonds fédéraux, l'agence ne dispose pas de ressources illimitées ; elle doit prévoir à l'avance pour tirer le maximum de l'argent dont elle dispose, et le rapport comptable annuel d'EPIC est une œuvre de fiction impressionnante. Il existe une caisse noire réservée aux cas d'urgence mais le directeur doit à chaque fois convaincre le Greffier du Conseil privé d'autoriser son utilisation.

La quantité de ressources disponibles dans un bureau donné dépend de sa position au sein de la hiérarchie organisationnelle, de la fréquence des incidents locaux et de la densité de population dans la zone. Par exemple, celui de Toronto a bien plus de ressources et de personnel que celui de Regina, bien que tous deux soient des bureaux régionaux. Cela est dû à la plus grande densité de population ainsi qu'au plus grand nombre d'incidents pouvant advenir et être détectés à Toronto.

Bien que les bureaux de grande taille aient accès à toutes sortes de ressources, les locaux plus petits peuvent parfois se retrouver sans l'équipement ou la main-d'œuvre nécessaire pour atteindre leurs objectifs. En fonction de l'urgence et de la situation concrète, le premier recours d'un agent cherchant à obtenir du matériel doit être de se tourner vers son environnement immédiat. Les dépenses des agents sont soumises à l'examen des bureaux régional et principal et, si elles semblent raisonnables, sont entièrement remboursées.

Le personnel ayant besoin d'éléments ne se trouvant pas sur le moment dans leur bureau local ni ne pouvant (ou ne devant) être obtenus dans les environs peut les réquisitionner à l'antenne régionale. Ces réquisitions se voient assigner un degré de priorité en fonction des matériaux demandés et des besoins exprimés. Toutes les demandes doivent normalement être envoyées à la région mais certaines peuvent être effectuées directement auprès du bureau central dans les cas d'urgence. Une utilisation intempestive de la réquisition peut entraîner des sanctions disciplinaires ou au moins un avertissement de la part du directeur régional, bien que des relations bien placées puissent repousser une telle décision de façon significative.

Recrutement et entraînement

M-EPIC comble ses besoins en hommes en piochant dans plusieurs institutions canadiennes. La majorité de ses recrues sont choisies en accédant aux dossiers du personnel de la Gendarmerie royale. Lorsque le groupe ne parvient pas à trouver des individus au sein des *Mounties* possédant les compétences ou l'entraînement requis, il se tourne alors vers les militaires, les universités et le secteur privé (y compris le milieu criminel). La plus grande partie des personnes recrutées dans ces secteurs a prouvé sa valeur au cours d'affaires liées à M-EPIC, qu'ils en soient conscients ou non. Il est rare que l'agence recrute des membres directement, sans une introduction préalable, excepté en cas de dernier recours.

Bien que M-EPIC ne pose aucune restriction en termes d'origine ou de sexe, elle a tendance à recruter des personnes n'ayant que peu de liens personnels et familiaux, dont l'entraînement physique est régulier, intelligentes et dotées d'une certaine volonté. C'est particulièrement vrai pour le recrutement des agents de terrain, en raison de la nature du travail lié au poste. Historiquement, la Section M était composée d'hommes blancs, et M-EPIC a débuté de la même façon. Au cours des quinze dernières années, un programme de diversification s'est lancé peu à peu pour changer ces données mais le groupe est encore à majorité blanche, mâle et post-chrétienne.

Au départ les nouvelles recrues se voient offrir « une chance de servir le Canada », basée sur le service effectué au sein de la RCMP, de l'armée ou d'un autre emploi. Les questions sur le travail sont pour la plupart esquivées et le recruteur parle seulement d'une « mission importante, essentielle même mais classifiée ». Toutes les nouvelles recrues, qu'elles soient agents administratifs ou de terrain, doivent subir une période intense d'entraînement psychologique et de resocialisation pendant trois mois. Les agents de terrain reçoivent également une formation de base en EPS et en combat et sont soumis à une batterie de tests mentaux censés évaluer leur capacité à effectuer leur travail sous un stress élevé. 37 % des recrues échouent lors de cette étape. Les recalés ont le droit de réintégrer la société sans autres complications : ils pourront seulement raconter qu'ils ont tenté

Demandes opérationnelles

La taille immense du Canada et sa faible population rendent difficile la tâche des forces de l'ordre. Le pays est le deuxième plus grand au monde (derrière la Russie) avec une superficie totale de 9 985 000 km². La frontière sud court le long du 49ème parallèle et sa frontière Nord va jusqu'au Cercle arctique, allant jusqu'à englober le Pôle Nord. D'immenses zones du Canada sont en fait de vastes terres sauvages sujettes à des climats extrêmes qui les rendent terriblement difficiles à patrouiller efficacement.

En dépit de cette immensité, le Canada dispose d'une population relativement faible, 31 millions (d'après le recensement de 2006), ce qui signifie une main-d'œuvre limitée, des impôts réduits et des fonds moins importants pour les agences fédérales comparés aux pays plus peuplés comme les États-Unis. De plus, plus de 80 % de ces personnes vivent à moins de 250 kilomètres de la frontière américaine. Si cela permet de concentrer les efforts de la police, cela laisse également de vastes portions du territoire sans habitants ni maintien de l'ordre.

Ces immenses portions désertes sont celles qui inquiètent le plus M-EPIC. Des restes de Lomar et de l'Hyperborée peuvent être trouvés aux latitudes Nord par ceux qui savent où chercher ; les disciples d'Ithaqua se rassemblent dans les zones froides et isolées qui sont difficiles à surveiller, d'étranges créatures arpentent les déserts gelés et l'agence ne dispose que de ressources limitées. Utiliser des moyens de surveillance aériens et satellitaires est atrocement coûteux. Le groupe tente actuellement de développer une technologie aussi abordable qu'efficace pour observer de grandes portions du Canada, mais en attendant que ce système hypothétique fonctionne, ses moyens sont bien trop limités.

Une autre des difficultés auxquelles M-EPIC doit faire face est le grand nombre de personnes venant au Canada ou le quittant. Le pays autorise actuellement 250 000 personnes à immigrer annuellement. Si on les combine avec le nombre de travailleurs temporaires et d'individus entrant légalement sur le territoire, ces chiffres peuvent augmenter considérablement. M-EPIC aimerait se montrer plus proactif dans la surveillance des douanes et de l'immigration. Quelques tentatives ont été faites pour mettre en place des techniques de profilage mais celles-ci se sont montrées trop coûteuses et imprécises. Les événements du 11 septembre ont changé la situation de façon significative et l'agence travaille désormais sur de meilleures analyses provenant des données échangées entre le Canada et les USA.

Ceux souhaitant entrer illégalement dans le pays n'auront guère de difficultés. Le Canada possède la côte la plus grande au monde, 244 000 kilomètres, ainsi que la plus grande frontière au monde (qu'elle partage avec les États-Unis), 8 893 kilomètres. La majorité de ces frontières ne sont pas surveillées, ce qui permet à des individus doués d'y entrer sans difficultés.

La stratégie actuelle de M-EPIC consiste à concentrer la majorité de ses ressources dans les villes à haute densité. Les affaires de ces vingt dernières années ont montré une tendance à l'augmentation des activités paranormales aux alentours des zones fortement peuplées, surtout celles servant de port d'entrée au pays. Les villes les plus directement concernées sont Montréal, Toronto et Vancouver.

M-EPIC conserve également un bureau à Navissa au nord du Manitoba pour surveiller la Piste d'Olassie Trail, considérant toujours cette zone comme prioritaire. En dépit des nombreux raids lancés à l'encontre des cultes qui s'y rassemblent, quelque chose continue d'y attirer les adorateurs. L'agence surveille donc la région, cherchant une cause derrière l'attirance qu'elle exerce sur les disciples du dieu du vent.

The Bacon Grinder

L'examen psychologique annuel de M-EPIC se termine sur une session face à la Machine Psy. Celle-ci détermine l'aptitude d'un individu à exercer son devoir en comparant ses résultats avec les normes de l'organisation. Les agents craignent cette session qu'ils appellent pour la plupart « the Bacon Grinder ».
Le test de la Machine Psy est administré par le docteur Allison Clark et fut développé à l'origine par la Section M à partir de tests d'orientation sexuelle avant de se voir progressivement affiné. Le test enregistre la pression sanguine, la transpiration, la respiration, le pouls, la réactivité des pupilles et du cortex cérébral ainsi que le stress exprimé par la voix. Clark a nommé la dernière version du test « Voight-Kampff Mk.7 », plus par désespoir devant la qualité des résultats que par satisfaction.

d'intégrer un programme gouvernemental d'entraînement. Ceux qui réussissent cette première partie se voient offrir une chance de faire demi-tour. S'ils décident de continuer, ils doivent alors jurer de garder la suite secrète. Jusqu'au 24 décembre 2001, les employés de M-EPIC tombaient sous le coup de l'Acte officiel des secrets du Canada de 1881. Après 2001, c'est l'Acte de sécurité des informations qui leur lie les mains. Selon cet acte, les employés de certains départements (y compris M-EPIC) peuvent être tenus au secret de façon permanente en fonction de leur travail. Trois mois supplémentaires d'entraînement environnemental permettent au nouvel agent d'opérer en accord avec le couvert ou la « légende » officielle du groupe. Il est alors entièrement endoctriné par l'agence en se voyant révéler toutes sortes d'affaires et d'histoires passées ; la plupart des recrues encaissent assez bien le choc, ayant été entraînées à cette fin. Le taux d'échec à ce stade est de 2 %.

Les agents

Les devoirs d'un agent de terrain de M-EPIC sont à la fois complexes et exigeants. Leur couverture exige d'eux qu'ils connaissent les lois, les technologies et les événements liés à l'environnement en tant que membres d'EPIC, mais aussi d'être au fait des paramètres de leur mission pour M-EPIC. Ils peuvent ainsi se retrouver désœuvrés entre deux enquêtes légitimes et on attend d'eux qu'ils entretiennent leurs compétences, leur forme physique et leurs connaissances afin d'être prêts à répondre à tout moment face à toutes les situations pouvant entrer dans la juridiction de leur bureau.

Il n'est pas rare que des agents mènent de véritables enquêtes environnementales lorsqu'ils ne sont pas sur une affaire paranormale, un comportement particulièrement encouragé par le bureau central. Certains superviseurs soumettent à leurs subordonnés des « interrogations surprises » pour s'assurer que ces derniers possèdent un niveau de connaissance suffisant pour faire illusion.

Le personnel administratif doit lui aussi entretenir la légende : celle d'employés d'une agence fédérale qui examinent, font respecter et aident à dicter les politiques gouvernementales. Toutefois, n'ayant pas à quitter régulièrement le bureau régional ou central, ils sont moins contraints par cette apparence. Ils doivent néanmoins travailler pendant de longues heures à cause du manque de personnel technique de M-EPIC, un manque dû à l'absence de personnel suffisamment qualifié. Leur origine diffère souvent de celle des agents de terrain, lesquels proviennent généralement du maintien de l'ordre ou de l'armée. Il n'est pas rare de compter parmi eux d'anciens bibliothécaires en disgrâce, des chimistes d'avant-garde, des experts en entomologie ou des anthropologues de talent souffrant de problèmes d'anxiété. Le personnel administratif est souvent recruté par recommandations ou pour avoir été au mauvais endroit au bon moment.

Tous les agents doivent passer des examens physiques et mentaux pour évaluer leur capacité à exercer. À partir de ces évaluations, ils peuvent se voir réassignés, suspendus ou retirés de façon permanente jusqu'à ce que la situation soit réglée.

Les problèmes comme l'alcoolisme ou la dépendance sont traités avec tolérance à moins qu'ils ne nuisent aux performances de

l'agent, du moins en théorie. Le processus d'évaluation psychologique de M-EPIC est plutôt lâche et faillible. Les problèmes passent souvent inaperçus ou se voient diminués ; des conseillers sont officiellement à disposition des agents à problèmes, mais la méthode historique de traitement du stress passe par l'automédication. Tôt ou tard, cela entraînera des conséquences tragiques. Les gardiens que cela intéresse devraient consulter « l'Appendice B, Troubles dus au stress ».

Si le problème ne peut être corrigé, des mesures appropriées sont prises pour assurer le secret de l'agence et le bien-être de l'agent (selon cet ordre). Cela peut commencer par une mise à pied et aller jusqu'à des entretiens, un traitement psychiatrique ou un large panel de dénouements possibles. Les agents actifs doivent se retirer du terrain à 60 ans. L'âge de la retraite du personnel administratif est fixé à 65 ans, mais ce couperet s'est vu égratigner par le maintien à son poste du docteur Store.

Les opérations

Une opération de M-EPIC commence généralement en tant qu'enquête menée par une autre agence, généralement la RCMP. La Gendarmerie royale étiquette les affaires intéressantes en se basant sur un algorithme fourni et mis à jour par M-EPIC et transmet ces dossiers à l'agence de façon quotidienne. Les autres agences opèrent de façon similaire. Les communications des nouvelles agences, les transmissions radio et Internet sont également surveillées. Les résultats sont ensuite examinés par l'équipe d'analyse d'Ottawa puis transmis aux bureaux des régions et aux sous-bureaux concernés. Les agents de terrain prennent ensuite en charge la partie enquête, n'impliquant la RCMP et les autres agences que si nécessaire.

Il est bon de noter qu'en dépit de la séparation en 1986, M-EPIC conserve des liens étroits avec la Gendarmerie royale et utilise régulièrement les ressources de cette dernière. Cela ne veut pas dire que tous les *Mounties* connaissent son existence, loin de là : le groupe travaille en secret avec la RCMP à travers des canaux étroitement surveillés. Les agents souhaitant obtenir le soutien de la Gendarmerie royale doivent faire passer une demande par le bureau central d'Ottawa qui l'examinera et s'arrangera avec le bureau consacré du Service de sécurité.

Lorsque M-EPIC confirme l'implication du paranormal dans une affaire, la gravité et l'ampleur de la situation déterminent la meilleure voie à suivre. Idéalement, l'agence dispose alors de suffisamment d'informations à partir du rapport initial pour mener son opération discrètement. La plupart du temps néanmoins, des informations sont manquantes et une enquête approfondie est nécessaire. De nombreux culs de sacs et échecs ont eu lieu par le passé à cause de l'inertie procédurale et, bien qu'une réforme récente soit venue améliorer les choses, il arrive fréquemment que les agents entament leur enquête sans bénéficier d'un accord. Si l'affaire réussit, ce détail est généralement oublié. L'échec entraîne souvent des mesures disciplinaires à moins que la chose ne s'impose pas politiquement ou que l'équipe tout entière ait été éliminée (on ne peut pas discipliner les morts, les disparus et les fous).

Dans une aussi petite organisation, les agents des diverses zones travaillent généralement ensemble, la plupart du temps en équipe de deux ou trois. Les rapports sont transmis au bureau local, qu'il soit permanent ou temporaire, puis au directeur régional. Les renseignements portant sur les événements paranormaux, y compris les artefacts et surtout les livres et autres documents écrits, sont remis au docteur Phillip Labonte de M-INFO qui se rend personnellement au bureau pour prendre possession des objets concernés. Au cours de leur entraînement, les agents sont forcés pour savoir gérer les artefacts pouvant être contaminés par la magie.

Dans la plupart des situations, les agents de M-EPIC mènent leurs opérations en secret pour préserver la nature clandestine de leur agence. Ils peuvent utiliser leurs capacités pour œuvrer en dehors des sentiers de la loi ou se servir des différentes ressources pour mener à terme des opérations sans trop impacter leur environnement. Dans l'idéal, leurs actions ne doivent pas provoquer le moindre remous. Compte tenu de la nature éphémère de la plupart des phénomènes paranormaux, cela est souvent plus facile qu'on ne le croit. Seuls les cas les plus extrêmes demandent l'envoi d'équipes de nettoyage par le bureau central, les agents sachant eux-mêmes très bien comment « nettoyer » une scène de ses preuves.

Sous certaines circonstances, les agents peuvent exercer leur pouvoir d'inspecteurs environnementaux. Prétexter enquêter sur des histoires de substances toxiques illégales peut servir dans un grand nombre de situations. Grâce à leurs liens étroits avec la RCMP, l'obtention d'un mandat de fouille ou d'arrestation est assez rapide, ce qui permet aux agents d'agir raidement tout en maintenant leur couverture lorsque le temps se trouve limité. Mieux vaut utiliser EPIC avec parcimonie néanmoins pour éviter d'attirer l'attention sur M-EPIC.

Le renseignement

Depuis sa mise en place, M-EPIC a dû gérer de nombreux incidents liés à d'authentiques activités paranormales. Certains d'entre eux impliquaient les thèmes traditionnels du surnaturel : OVNI, lieux hantés, pouvoirs psychiques. Nombre d'autres impliquaient la menace surnaturelle et mortelle du Mythe. Aucun membre de M-EPIC n'a conscience de la véritable nature de l'univers, aucun à l'exception du docteur Richard Store. Store est le directeur adjoint du renseignement, et la seule personne au sein de l'agence à avoir

Donner du matériel aux joueurs

En tant qu'agents de M-EPIC, les joueurs pourraient tenter de se lâcher dans un monde merveilleux fait de matériel à profusion et d'argent provenant directement des impôts canadiens. Si le gardien se voit comme un intendant c'est qu'il est sur la bonne voie.

Chaque mission devrait commencer par une visite à l'intendance. Si le bureau est trop petit (et ce sera le cas, à moins qu'il s'agisse d'un bureau régional ou central) alors la visite sera très très courte. Tout le matériel facultatif sera en fait en rupture, perdu sur le terrain ou cassé. Le matériel essentiel devra toujours être commandé et demandera au minimum vingt-quatre heures pour arriver. Seuls les éléments de base seront disponibles sur le moment. Le gardien devra penser « petit ».

Les demandes de drones Predator, de sous-marins nucléaires permettant de voyager sous la calotte glacière, de têtes explosives ICBM, etc. devraient être classées « demandes fantaisistes » à moins d'être absolument essentielles à la résolution du scénario. Si au contraire l'intrigue demande une pièce spécifique pour pouvoir être menée à bien, mieux vaudrait la rendre disponible... de temps en temps.

Le gardien devrait adopter une attitude similaire vis-à-vis des dépenses des agents de M-EPIC. Si celles-ci se montrent raisonnables et justifiables, elles devraient se voir autorisées. D'un autre côté, si les demandes se font aberrantes, il sera possible d'en faire des moteurs d'intrigue.

Les agents pourraient peut-être attirer l'attention du département des Ressources et devoir opérer sous sa supervision pendant un certain temps. L'incapacité de M-EPIC à régler les dépenses pourrait également enfoncer les joueurs dans les dettes et les problèmes.

M-EPIC est, comme toute organisation gouvernementale, un animal politique. On y trouve des guerres de territoire, des désaccords politiques et des promotions controversées. Le gardien devrait tenir compte des efforts des joueurs pour s'impliquer dans les politiques de bureaux et cultiver les contacts ainsi que des personnes qu'ils se mettent à dos ; tout cela pourrait en effet affecter directement la façon dont ils sont perçus et traités par leurs collègues ainsi que leur accès aux équipements.

Qu'est-ce que c'était ?

La procédure standard de M-EPIC pour traiter les témoins d'activités paranormales est décrite comme suit :

- Convaincre le témoin que ce qu'il a vu est ordinaire. Une explication crédible sera fournie si nécessaire
- Tenir le témoin au secret de façon permanente sous les auspices de l'Acte sur la sécurité de l'information de 2001
- Préparer un dossier pour faire chanter et/ou discréditer le témoin

véritablement eu un aperçu du Mythe. Il n'est cependant pas disposé à partager ces secrets.

M-EPIC ignore que Store contrôle le flux des informations en recourant à l'omission et à la désinformation, manipulant l'agence pour que celle-ci rassemble des objets de pouvoirs pour son seul bénéfice. Si le groupe découvrait les activités du docteur et mettait bout à bout les preuves que celui-ci a cachées, les dégâts que cela provoquerait seraient terribles, l'entité luttant pour comprendre l'énormité de la menace, la place véritable de l'Homme dans l'Univers et la réalité de ce qu'ils affrontent.

M-EPIC voit le culte d'Ithaqua comme une véritable menace et traquer les adorateurs putatifs constitue sa première priorité. Elle ne comprend pas vraiment la place du monstre en tant que Grand Ancien et s'imagine qu'il s'agit là d'une puissante entité extraterrestre qui est devenue la source de nombreux mythes portant sur un dieu des vents autour du monde, particulièrement dans le Nord. Ils comprennent que le culte d'Ithaqua croit que son dieu tutélaire est piégé ou « lié » d'une façon ou d'une autre, et qu'il cherche souvent un moyen de « libérer » son patron. On raconte qu'Ithaqua peut se manifester sur Terre grâce à des rituels pratiqués par des disciples à la fin de cycles réguliers de cinq ans. Cette information circule peu au sein de M-EPIC et est limitée aux plus hauts niveaux d'accréditation. L'agence a des informations sur une structure appelée « le Temple des Vents », laquelle jouerait un rôle important dans les plans des adorateurs d'Ithaqua visant à libérer le dieu. Les renseignements indiquent que ce temple pourrait être situé près du Pôle Nord, peut-être dans le territoire canadien ; M-EPIC s'efforce donc depuis longtemps de localiser la structure, en vain. Des éléments suggèrent que les adorateurs s'étant le plus approchés du temple ont réussi cet exploit au début des années 1930, et l'agence se satisfait pour le moment du *statu quo*.

M-EPIC a bien conscience que la Préhistoire officielle ne correspond pas à la réalité et que les latitudes les plus au nord recelaient autrefois les terres de Lomar et de l'Hyperborée, des civilisations avancées. Le groupe tente actuellement de cataloguer et de sécuriser les sites connus et d'en identifier de nouveaux. Il ne sait pas si le Temple des Vents est d'origine hyperboréenne ou s'il s'agit d'autre chose encore.

M-EPIC sait également qu'il y a autre chose dans le Nord que les ours polaires et les Inuits. Quelque chose de dangereux.



PISCES et M-EPIC

En 1945, le groupe britannique secret sur le paranormal, PISCES, a mis en place la Fondation Parangon, une façade organisationnelle à Toronto dans le Canada. Celle-ci opère officiellement en tant que centre de recherches visant à trouver et étudier les pouvoirs psychiques des êtres humains. En coulisses, les agents de PISCES écument l'hémisphère occidental à la recherche d'individus doués psychiquement et pouvant être à l'origine d'événements paranormaux. Le gouvernement canadien pas plus que M-EPIC n'a découvert le véritable but de la Fondation Parangon, PISCES connaissant l'existence de l'agence canadienne et de ses prédécesseurs depuis la Deuxième Guerre mondiale.

M-EPIC a déjà croisé la route de la Fondation par le passé et dispose d'un dossier sur l'institut, dossier régulièrement entretenu à cause de l'intérêt porté par Parangon aux Inuits (PISCES s'intéresse en fait aux effets de l'héritage Inutos ou Lomarien). Néanmoins, la Fondation n'est pas considérée comme une menace et ses liens avec le gouvernement britannique ne sont pas connus.

Les enquêtes ordinaires de PISCES impliquant le Canada sont généralement masquées par une requête du MI-5 envoyée au SCRS depuis 1984 ; le groupe paranormal fait passer toutes ses demandent de ressources par le SCRS qui peut ensuite les transmettre aux autres agences mais qui ignore tout de leur lien avec le paranormal. En conséquence, M-EPIC elle-même ignore tout des opérations de PISCES sur son domaine. Cela pourrait néanmoins changer.

À cause d'une enquête sur une personne disparue, trois agents de M-EPIC sont morts et les mesures de sécurité ont augmenté.

Les Shans

Andrew Reed est l'agent des Shans au Canada. Son travail est de fournir des « renards » aux chasses de Marjorie Rittingham, la duchesse de Staffordshire (voir *Delta Green : Countdown*). Reed est l'hôte d'un Shan d'origine terrestre se faisant appeler B'aal. Reed/B'aal s'enorgueillit de choisir des renards atypiques qu'il se procure en se faisant passer pour un agent du SCRS. Il utilise des contacts dans la police qu'il fait chanter pour effectuer sa sélection et arranger toute la paperasse nécessaire.

Quand des nouvelles concernant une enquête de M-EPIC lui sont parvenues grâce à des contacts au sein de la RCMP, Reed/B'aal a rapidement organisé une embuscade pour y mettre un terme en infectant des agents de M-EPIC. Il croyait pouvoir ainsi offrir aux Shans une entrée dans la sécurité interne de la Brigade montée.

L'embuscade ne s'est pas passée comme prévu. Les agents ont fait preuve de plus de résistance et de force de volonté que les victimes habituelles et ont été tués en tentant de lutter. B'aal est convaincu que l'explosion de gaz qui a tué les trois hommes et les trois Shans était un acte délibéré et enrage que des humains inférieurs aient si aisément déjoué ses plans. Il considère la mort de ses camarades comme une punition appropriée pour leur échec, et se console quelque peu en pensant à la mort de ses trois ennemis. Il part du principe que leur décès permet aux Shans de rester dans l'ombre et de conserver l'avantage de la surprise. Il est bien plus préoccupé par l'idée que les Anciens Shans ne découvrent son échec et fait tout son possible pour leur cacher la vérité. Il cherche actuellement un mensonge crédible avant de faire son rapport sur la mort de ses confrères. Reed/B'aal ignore que le temps pourrait bien lui être compté. Un agent de M-EPIC a en effet survécu à l'embuscade ratée du Shan, et l'agence est désormais au courant de l'incident. Une enquête a déjà commencé.

Andrew Reed

Andrew Reed, un être effacé, était tout à fait disposé à obéir aux demandes extrêmement strictes de son père. Son éducation privée et son diplôme d'Oxford furent planifiés par son géniteur, et les amis de ce dernier lui assurèrent une place de choix au sein d'une entreprise de relations publiques londonienne. En 1997, sa société remporta un contrat lucratif auprès de Severn Aerospace plc (SAe). En 1999, Andrew fut l'invité d'honneur d'une fête donnée par SAe. En fin de soirée, on lui remit son ultime cadeau : un locataire Shan.

Le Shan dans la tête de Reed n'eut pas à aller très loin pour manipuler son hôte. Reed avait toujours rêvé de devenir un homme fort, agressif, respecté par ses pairs et aimé des femmes. Son fantasme de mâle dominant fut rapidement perverti en une réalité des plus violentes. Il n'est désormais plus qu'une caricature de mâle alpha, imposant ses désirs aux autres pour mieux les dominer. Il ressent désormais le besoin d'infliger et de recevoir de la douleur, et affectionne pour ce faire l'utilisation d'un stylet de quinze centimètres de long.

Après son infection, Reed fut envoyé à Vancouver en tant qu'homme de main de la duchesse de Staffordshire. Reed travaille également en secret pour les Shans nés sur Terre, rassemblant des informations pour aider leurs plans de contrôle de la société humaine. Après une vie passée à obéir au pouvoir, Reed sait comment se tenir aux côtés de ceux qui le détiennent.

Andrew Reed

37 ans, sycophante tordu et pervers
Origine ethnique : caucasien
Profession : homme de main de la duchesse de Staffordshire
Éducation : licence en philosophie, politique et économie à l'université d'Oxford

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	75 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	80 %
Conduite	40 %
Crédit	60 %
Droit	45 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	65 %
Métier : Informatique	40 %
Persuasion	90 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Couteau 58 %
Dégâts 1D4

Description physique

Andrew Reed est un homme grand et mince doté d'excellentes manières et d'une tenue toujours impeccable. Ses cheveux sont blond pâle, ses yeux d'un bleu glacial et sa peau rugueuse des suites d'une acné juvénile. Bien qu'il paraisse aussi charmant que plaisant au premier regard, toute personne passant suffisamment de temps près de lui se met à voir que ses commentaires se font plus mordants et que son sourire se fait plus mauvais, devenant presque celui d'un prédateur. Ses piques acerbes cachent un mépris total envers l'humanité.

Séquelles psychologiques :
Sadisme, masochisme

B'aal

Locataire arrogant d'Andrew Reed

Caractéristiques

CON	3	Endurance	15 %
DEX	22	Agilité	99 %
FOR	3	Puissance	15 %
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	20	Volonté	99 %

Mouvement : 4/40 en volant
Impact 0

Combat
• Fusion 60%
Dégâts : contrôle progressif après que l'insecte a pénétré le cerveau de sa victime.

Protection
Aucune

Sortilèges
Aucun

Perte de Santé mentale : 0/1D6

Notes : B'aal est un Shan né sur Terre. Il ne veut rien de plus que conquérir la planète ou au moins une partie pour la transformer en paradis pour son espèce. À cette fin, il a rejoint une conspiration avec ses pairs terriens dans le but d'infiltrer la société humaine pour s'en emparer. Les Shans nés sur Terre mènent leurs plans en secret, craignant des représailles de la part des Anciens Shans actuellement au pouvoir. B'aal pense que prendre le contrôle d'une agence top-secrète comme M-EPIC est exactement ce dont ses pairs ont besoin pour pouvoir atteindre leur objectif, et se délecte des actes pervers qu'il fait commettre à son hôte sur le sexe opposé, actes qui entraînent généralement la mort de la victime. L'arrogance de l'insecte l'a rendu insouciant en ce qui concerne le sort des cadavres. La RCMP a découvert les restes de trois de ses victimes et mène son enquête bien qu'elle n'ait pour le moment aucune piste sérieuse. Pour le moment.

La réaction vis-à-vis de l'attaque des Shans

En enquêtant sur une série de disparitions inexpliquées, une équipe de trois agents de M-EPIC s'est vue attaquée par une forme de vie extraterrestre capable de contrôler les humains en fusionnant d'une façon ou d'une autre avec leur tête. L'incident s'est achevé sur une grande explosion. La déflagration serait due à une fuite de gaz qui aurait entraîné la mort de nombreuses personnes dans la cabane. Il y a eu pourtant un survivant : l'agent Ravinder Singh.

C'est Singh qui a mis le feu au réservoir de propane près de la cabane, tuant ses collègues qui avaient été possédés par les créatures étrangères. Il a ensuite quitté la scène avant que les autorités locales n'arrivent. Il a ensuite effectué son rapport, permettant ainsi à M-EPIC de se mettre rapidement en branle pour couvrir l'incident. L'agence s'est arrangée pour que la « mort » de l'agent Singh soit officiellement annoncée tandis qu'elle le plaçait dans une planque pour le débriefer.

La combinaison du témoignage de Singh et du manque de preuve allant dans son sens pose un problème à M-EPIC : dit-il la vérité, ce qui signifierait que l'agence est menacée d'infiltration par des entités inconnues, ou est-il fou et responsable du meurtre de deux collègues. Aucune alternative n'est enviable.

Le débriefing de Singh a permis de connaître la capacité de ces extraterrestres à passer au travers du crâne humain sans difficultés. Le directeur Bernhard Lane a donc changé la périodicité annuelle des examens physiques et psychologiques en périodicité trimestrielle. Cela va avoir un impact sur les capacités opérationnelles de M-EPIC mais Lane n'a pas d'autre choix, la confiance n'est plus de mise. Le directeur agit en secret, préférant limiter l'information à une poignée de collègues de confiance.

M-EPIC suit actuellement les rapports mentionnant les personnes disparues et n'a pas encore découvert de lien entre ces cas et Andrew Reed ou le domaine de la duchesse de Staffordshire. Si l'ennemi en sait suffisamment pour tendre une embuscade à M-EPIC, il est sans doute capable de recommencer et Lane a ordonné que toutes les nouvelles enquêtes soient traitées en gardant ce paramètre à l'esprit, jusqu'à nouvel ordre. Sur le terrain, cela signifie que les bureaux plus petits et incapables de disposer d'une équipe complète doivent contacter leurs supérieurs régionaux et attendre des renforts avant de procéder à la moindre enquête.

Delta Green et M-EPIC

En 1956, les forces communistes écrasèrent la révolution hongroise. Les Hongrois anticommunistes craignant les représailles des Soviétiques fuirent le pays et nombre d'entre eux cherchèrent un refuge au Canada. Durant cet exode de masse un homme connu sous le nom de János Hegedus se fraya un chemin en utilisant de faux papiers d'identité. Hegedus ne savait pas que les immigrants hongrois cherchant refuge au Canada étaient détenus dans des camps en attendant d'être examinés par la sécurité. Le gouvernement américain, préoccupé par l'idée que des espions communistes puissent franchir les frontières et passer en Amérique, passa un arrangement avec la RCMP pour que celle-ci partage toutes ses informations concernant les immigrés avec le FBI et la CIA. Cette liste finit également entre les mains de Delta Green qui était alors une agence autorisée du Département de la Défense.

La présence d'Hegedus dans un camp de réfugiés canadiens attira immédiatement l'attention de Delta Green. En 1952, l'agence avait découvert l'existence du programme de Staline concernant l'extension de la vie et avait appris l'intérêt que les Soviétiques portaient à Hegedus, un sorcier réputé censé posséder les secrets de la vie éternelle. Les agents de Delta Green avaient alors tenté d'empêcher l'ennemi de mettre la main sur Hegedus ; ils avaient réussi à localiser le sorcier à deux reprises mais n'avaient pas réussi à l'abattre. Avec la destruction du laboratoire d'extension de la vie à Novosibirsk et la mort de Staline en 1953, Hegedus devint une cible de priorité réduite et les opérations visant à l'appréhender cessèrent.

Quand ils apprirent la présence d'Hegedus dans un camp de réfugiés canadien, néanmoins, les agents de Delta Green arrangèrent rapidement son arrestation et son extradition vers le territoire américain, basées sur une fausse accusation de meurtre. Se faisant passer pour des représentants de la loi, les agents de Delta Green vinrent sur place pour emmener le sorcier… mais ils découvrirent que ce dernier avait réussi à triompher de ses gardiens et à s'échapper.

János Hegedus n'avait cependant pas échappé à l'attention de la Section M. Des rumeurs étranges circulaient au sein des réfugiés ; couplées aux circonstances inhabituelles entourant sa fuite, elles suggéraient qu'un élément surnaturel était impliqué. Delta Green ne connaissait pas l'existence de la Section M et son intérêt pour le paranormal ; elle joignit donc ses forces avec « la RCMP » afin d'arrêter le suspect. Grâce aux contacts criminels et paranormaux de la Section M, Hegedus fut rapidement retrouvé et coincé dans l'entrepôt abandonné d'une zone industrielle voisine. Au cours de la fusillade qui suivit, un stock de produits chimiques volatils explosa, blessant un agent de la Section M et deux agents de DG, et tuant deux autres agents de DG ainsi que János Hegedus. Le corps du sorcier fut récupéré un peu plus tard dans sa tombe anonyme par des inconnus.

L'analyse de l'affaire convainquit Delta Green que la RCMP pouvait servir d'alliée potentielle mais l'agence ne fit pas la moindre tentative officielle pour resserrer ces liens naissants. Les agents de DG et de la Section M impliqués



dans l'affaire échangèrent néanmoins des informations de façon sporadique jusqu'à la dissolution officielle de Delta Green en 1969. Ces échanges étaient informels et limités à trois agents qui ont tous pris leur retraite avant la fin des années 1980.

Majestic-12 et M-EPIC

En 1981, un groupe américain top-secret appelé Majestic-12 (MJ-12) passa un accord avec une espèce extraterrestre appelée « Gris ». Les Gris offrirent à leur allié un grand nombre de renseignements militaires ainsi qu'un savoir scientifique avancé. En retour, ils reçurent l'autorisation d'opérer librement sur le territoire américain. Les créatures ne respectèrent pas leur partie du contrat et violèrent à maintes reprises les termes de l'Accord (voir *Delta Green*, chapitre 3, pour plus d'informations).

En plus de leur manque d'intérêt pour les intérêts américains, les Gris ne montrèrent que peu de respect envers les frontières internationales, s'aventurant parfois dans le territoire canadien. Craignant que les autorités canadiennes n'entrent en contact avec les extraterrestres et n'obtiennent à leur tour un accès à leur technologie avancée, MJ-12 commença à mener des opérations à l'intérieur des frontières dans le but de masquer les activités de leurs alliés. Utilisant les relations étroites unissant le premier ministre canadien Brian Mulroney et le président Ronald Reagan, MJ-12 parvint à agir librement à l'intérieur du territoire canadien avec l'entière coopération du gouvernement local. Le premier ministre Mulroney ignorait tout de l'existence de MJ-12 et croyait améliorer la sécurité régionale en autorisant l'armée américaine à mener des exercices et des opérations militaires dans son pays en coopération avec les forces locales.

À la fin de l'ère Reagan-Bush en 1992 et au départ de Mulroney en 1993, l'arrangement officiel entre MJ-12 et le gouvernement canadien fut rompu. Les activités de Majestic ne s'arrêtèrent pas pour autant, et le groupe continue de mener des opérations clandestines au sein du Canada chaque fois que c'est nécessaire. Bien que MJ-12 ait par deux fois croisé la route de M-EPIC, ce dernier ignore tout de l'existence du groupe. Les agents de celui-ci ont été identifiés comme étant Américains d'après leur façon de parler, leurs doctrines opérationnelles et leur équipement, mais M-EPIC ne sait pas pour qui ils travaillent ni quelles peuvent être leurs véritables motivations.

MJ-12, au contraire, connaît bien M-EPIC ; le gouvernement de Mulroney a informé la Maison Blanche sous Reagan de l'existence de l'agence. Majestic a ainsi pu pénétrer le réseau sécurisé de son rival ; elle met également à jour ses connaissances grâce au Rapport, les renseignements que les Gris fournissent régulièrement sur les forces militaires dans le monde, et grâce aux prérogatives de MJ-10 concernant les renseignements sur les extraterrestres que possèdent les nations amies des USA.

MJ-12 considère M-EPIC comme ne posant guère de dangers, pouvant être facilement contrôlée, dupée ou évitée. L'agence canadienne est naïve dans sa vision du grand jeu. Dans l'ensemble, MJ-12 ne se préoccupe pas spécialement de M-EPIC, ce qui pourrait lui coûter cher un jour.

GRU SV-8 et M-EPIC

À cause de l'infiltration des agences de renseignement occidentale par les espions soviétiques à partir des années 1930, l'existence de la Section M fut connue des Soviétiques dès sa création. Cette information n'intéressa néanmoins que GRU SV-8, et de façon strictement professionnelle, sa cible restant encore et toujours MJ-12.

M-EPIC et GRU SV-8 ont cependant un ennemi commun, les adorateurs d'Ithaqua, et le groupe russe a parfois laissé glisser quelques informations à ce sujet auprès de la Section M (et de M-EPIC aujourd'hui) par des voies détournées. M-EPIC ne sait toujours pas d'où viennent les renseignements qu'elle reçoit à ce sujet.

Taïaut !

En 1968, plusieurs agents de PISCES ont été pris par les Insectes de Shaggai (aussi connus sous le nom de Shans). En 1988, les créatures avaient réussi à infiltrer un des leurs au sein de la direction de PISCES. Elles continuent de contrôle l'agence aujourd'hui. Le directeur de PISCES infecté, la duchesse de Staffordshire, possède une propriété privée en Colombie-Britannique où l'élite des Shans se rassemble régulièrement pour chasser et torturer à mort de malheureuses victimes.

Les agents de M-EPIC du bureau de Vancouver ont commencé à examiner des rapports parlant de personnes disparues quand deux d'entre elles furent retrouvées mortes dans la nature. Les corps présentaient des signes de torture et indiquaient une fuite éperdue. Les liens entre les deux victimes ont permis de trouver une logique opératoire : quelqu'un a organisé le transfert de certains prisonniers, libéré des patients d'hôpitaux psychiatriques, ramassé des sans-abri et accueilli des fugueurs. La suite de l'enquête a révélé l'implication de la police dans certains cas.

À partir de cette piste et d'un informateur, l'équipe de Vancouver s'est rendue dans une cabine isolée des collines situées en dehors de la ville. Elle est alors tombée dans une embuscade montée par les Shans. Au cours du combat qui a suivi, les trois Shans, leurs hôtes et deux agents ont été tués par une explosion de propane. L'agent survivant s'est enfui, permettant à M-EPIC d'étouffer l'affaire.

Les Shans pensent que l'enquête est au point mort, mais restent sur leur garde. M-EPIC vient tout juste de tomber sur un fragment d'une vaste conspiration suggérant que PISCES est contaminé par des formes de vie extraterrestres.

Personnages importants : le personnel de M-EPIC

Alison Clark

Alison Clark a grandi dans une famille aisée de la Baie d'Oak sur l'île de Vancouver en Colombie-Britannique. Ses parents, des avocats, laissaient son éducation à leurs domestiques et ne lui montraient guère d'attention. Elle se rebella durant sa jeunesse et commença à traîner avec les mauvaises personnes et à toucher à la drogue. Ses parents finirent par la placer en cure de réhabilitation. Son séjour eut un effet important sur la jeune fille, éveillant en elle un intérêt pour la psychologie et la psychiatrie. Alison obtint avec mention un diplôme en psychologie à l'université de Dalhousie et étudia la médecine à Harvard. Revenant au Canada pour son internat en psychiatrie en 1997, elle fut chargée de traiter Janette Marshall, une ancienne bénévole dans une organisation chrétienne appelée « Nouveaux Départs » et vouée à l'aide des personnes vivant dans la rue. La patiente prétendait que ses anciens collègues avaient sacrifié des adolescents fugueurs au démon ; on lui avait diagnostiqué une forme de paranoïa, mais Alison était convaincue que la femme souffrait en réalité de stress post-traumatique. Clark commença à déterrer de vieux dossiers et enregistra plusieurs de ses entretiens avec Marshall avant d'être convaincue que l'ancien groupe Nouveaux Départs était bien plus louche que ce qu'il paraissait. Après le suicide apparent de Janette en 1999, Alison contacta les autorités et reçut en retour la visite du docteur Benjamin Whitestone.

Impressionné par le dévouement et les compétences de Clark, Whitestone lui servit de mentor et la recruta au sein de M-EPIC en tant que « consultante psychiatre », pensant que ses talents se révéleraient précieux au moment de discerner les véritables motivations des suspects. Au départ, Clark travailla en étroite relation avec Whitestone dans le but de développer des profils psychologiques pouvant soutenir les enquêteurs, mais les deux personnes se séparèrent quand la jeune femme rejeta les avances romantiques de son aîné. Le directeur Lane, reconnaissant la valeur de sa formation psychiatrique, l'intégra dans l'organisation en tant que psychiatre.

Clark conduit les évaluations du personnel de M-EPIC. L'accord semble parfait : elle était déjà impliquée dans l'organisation, il n'est donc pas nécessaire de faire intervenir des étrangers dans le processus. Mais Alison n'est pas dans son élément : elle est entrée dans cette profession pour aider les gens à surmonter leurs problèmes, pas pour établir des jugements froids et cliniques sur ses amis et ses collègues. Elle a tendance à sympathiser avec ses sujets et à omettre certains signaux préoccupants. Si l'on ajoute la surcharge de travail et le stress associé au passage aux évaluations trimestrielles, les choses ne vont pas en s'arrangeant. Alison commence à détester son travail mais n'a guère le choix : rejoindre M-EPIC était une forme de suicide professionnel. Aucun hôpital ne l'emploiera si l'on considère qu'elle n'a plus pratiqué la médecine de façon officielle pendant des années.

Cette découverte l'a une nouvelle fois poussée vers ses anciennes habitudes, la boisson ainsi qu'un cocktail à base d'antidouleurs et d'antidépresseurs. Malheureusement, bien qu'elle ait conscience de nuire à sa sécurité et à celle de ses collègues, ses supérieurs restent aveugles. Whitestone a des doutes mais il ne peut les formuler à voix haute, de peur que les autres ne le croient en train de ressasser de vieilles rancunes. Le fait qu'il en veuille effectivement à Clark n'aide en rien. Il réagit au contraire en se montrant agressif et intolérant à son égard, ce qui la rend encore plus malheureuse. Elle finira par manquer quelque chose d'essentiel dans une de ses évaluations, provoquant indirectement une tragédie. La culpabilité qui s'en suivra la détruira probablement.

Description physique

Alison est une jeune femme attirante qui porte ses cheveux bruns en une longue natte quand elle se montre physiquement active (c'est-à-dire souvent). Ayant tendance à prendre les choses de façon extrême, elle tente de se débarrasser du stress de son travail en passant la plupart de son temps libre à courir, à pratiquer le taekwondo, à faire de la randonnée et est donc en excellente forme physique. Les mauvais jours cependant, la partie dépendante de sa personnalité prend le dessus et elle succombe à la tentation des drogues. Quand elle n'est pas en tenue de travail, elle porte le type de vêtements chics de deuxième main qu'affectionnent les jeunes, du moins ceux qui traînent dans les night-clubs qu'elle hante pour essayer de revivre les jours heureux de l'université.

Chocs psychologiques

Abus de substances (alcool, antidouleurs et antidépresseurs) : sa dépendance est généralement sous contrôle et n'a pas encore été remarquée au travail (après tout, c'est justement son travail de repérer ce genre de choses) mais elle éclate en plein jour si elle perd plus 5 points de SAN en une seule rencontre ou plus de 10 points en un seul jour.

Alison Clark

40 ans, docteur trop sensible pour son bien

Origine ethnique : caucasienne
Profession : psychiatre de M-EPIC
Éducation : licence en psychologie, université de Dalhousie. Doctorat de médecine, école médicale d'Harvard

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	63

Compétences

Athlétisme	42 %
Baratin	60 %
Conduite	33 %
Culture artistique : Musique alternative	36 %
Discrétion	48 %
Médecine	65 %
Métier : Informatique	30 %
Premiers soins	38 %
Psychanalyse	40 %
Psychologie	67 %
Sciences de la vie : Biologie	20 %
Sciences de la vie : Pharmacologie	50 %
Sciences formelles : Chimie	25 %
Sciences occultes	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	90 %
Français	30 %

Combat

- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D3
- Arts martiaux (lutte) 58 %
  Dégâts spéciaux
- Arts martiaux (taekwondo) 72 %
  Dégâts spéciaux

Phillip Labonte

Phil Labonte a une vie merveilleuse. C'est du moins que tout le monde (lui y compris) pense. Né dans une riche famille de privilégiés et doté dès la naissance d'un don pour les langues et d'un esprit inquisiteur, il a traversé l'école et l'université et fini au sommet de sa classe à l'âge de 21 ans ; il a obtenu son premier doctorat grâce à l'étude archéologique d'anciens rites sacrificiels et artefacts grecs, à l'âge de 25 ans.

À 28 ans il se trouvait à mi chemin d'un deuxième doctorat tout à fait superflu (portant cette fois sur la sorcière mythologique Circé et l'influence de ce personnage sur les perceptions futures de la sorcellerie) et faisait route vers une brillante carrière académique quand il fut approché par le docteur Store au cours d'une conférence. Store lui fit une offre étonnamment simple : venez et travaillez pour moi ; mon travail concerne la sécurité nationale et est très important.

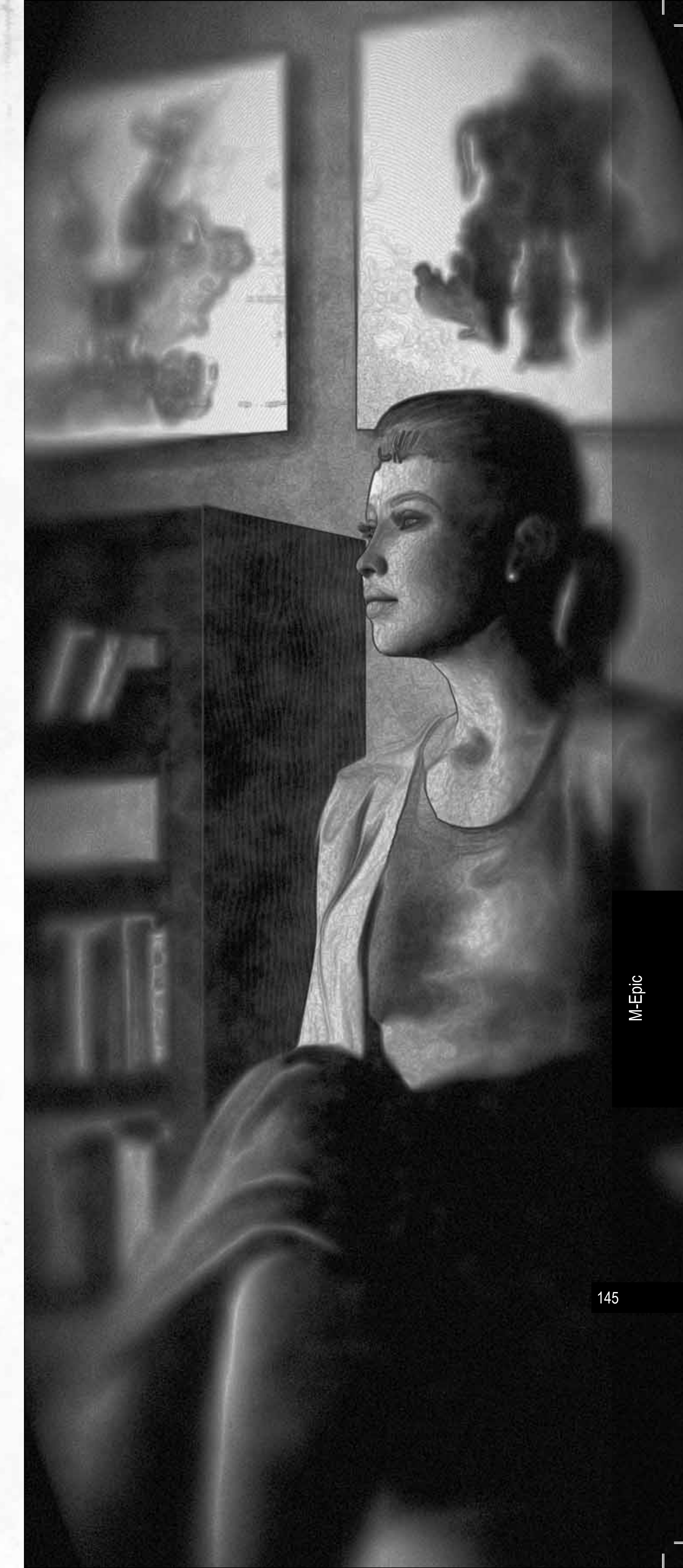
En tant que mouche intellectuelle du coche, Labonte sauta sur l'occasion. Il passa les six premiers mois au sein de M-INFO à classifier divers objets étranges qui, bien qu'intéressants, n'étaient pas aussi « sexy » que ce à quoi il s'était attendu. Il put ensuite accompagner le docteur Store lors d'une opération sur le terrain. Durant les 36 heures qui suivirent, il vit une usine abandonnée dont le grenier était rempli d'abats humains décomposés, un malheureux agent de M-EPIC vider un fusil d'assaut sur un gorille volant à tête de cheval avant de se faire décapiter d'un coup de griffes, et le docteur Store faire face à la bête sifflante avec juste une main tendue et un chant entonné dans une langue qu'il n'avait jamais entendue auparavant. Il fut choqué de voir la bête s'envoler dans la direction que Store désignait du doigt avant de disparaître dans un flash en ne laissant qu'une odeur d'ammoniac derrière elle.

Il fut encore plus choqué quand Store se tourna vers lui et dit : « Phillip, mon garçon, il est temps pour toi d'apprendre quelques tours ».

Pendant la décennie qui a suivi, Labonte a servi de pratiquant des arcanes techniques « à disposition ». Store lui a appris nombre de ses « tours » (mais certainement pas tous). Le jeune docteur peut ainsi être appelé à tout moment pour apporter son aide sur le terrain, faisant de lui la face visible de M-INFO (ce qui lui a valu le surnom moqueur de « Ghostbuster » parmi les agents de terrain de M-EPIC).

Labonte passe la plupart de son temps à étudier la provenance des différents artefacts que contient le coffre sécurisé de M-INFO, et il a pu à l'occasion se faire passer pour un riche collectionneur lors de ventes aux enchères afin d'obtenir certains objets intéressant Store (soi-disant pour les empêcher de tomber entre de « mauvaises mains », bien que Labonte ne perçoive pas la forte dose d'ironie que cette phrase recèle).

Labonte sait qu'il est formé pour remplacer Store à la tête de M-INFO mais son travail



Docteur Phillip Labonte

38 ans, chasseur de fantômes certifié
Nationalité / Origine ethnique : caucasien
Profession : spécialiste de l'information de M-INFO
Éducation : doctorat en sciences humaines, archéologie, université de Guelph

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	33

Compétences

Bibliothèque	76 %
Conduite	65 %
Crédit	54 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	40 %
Métier :	
Informatique	43 %
Persuasion	84 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	23 %
Archéologie	76 %
Histoire	74 %
Sciences occultes	46 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Allemand	22 %
Anglais	99 %
Arabe	40 %
Espagnol	20 %
Français	80 %
Grec	78 %
Latin	43 %

Combat

• S&W M469	32 %
Dégâts 1D10	

Sortilèges : Créer la Barrière de Naach-Tith, Enchanter un Couteau, Ensorceler un Sifflet, Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Hymne de Nyhargo, Invoquer la Brume de Releh, Roue de Brume d'Eibon, Signe des Anciens, Signe de Voor

n'est pas sans conséquences pour sa santé. Il dispose de moins de temps pour séduire les femmes, une activité qu'il prend comme un sport, et les choses qu'il a vues ne cessent de le hanter dans son sommeil.
Pire encore, bien qu'il n'en ait pas conscience, son exposition prolongée aux forces surnaturelles l'a marqué d'un trouble de la personnalité. Il n'a aucune idée du fait que son incapacité à établir une relation sur la durée, son matérialisme obsessif ou sa croyance en sa propre invulnérabilité, sont de nature pathologique.
Récemment, Labonte a commencé à faire des rêves étranges. Ils semblent impliquer un homme avec des lunettes noires, un chapeau à larges bords et un trench-coat noir. La silhouette tente de lui dire quelque chose, à propos d'un livre, qui a à voir avec les Vers. Il pense devoir amener l'ouvrage quelque part mais les choses ne sont pas claires. Il reste concentré pour le moment à cause de sa prochaine évaluation psychiatrique : peut-être pourrait-il se servir de tout ça pour mieux connaître le docteur Clark ? Ils pourraient discuter ensemble de son symbolisme latent ? Devant un verre, peut-être ?

Description physique

Phillip Labonte a les cheveux blond sable et un corps musclé. Il utilise son sourire tentateur et la séduction de son visage carré avec un succès terrible auprès de celles qu'il a décidé de mettre dans son lit. Il est plutôt charmeur quand il le veut, et toujours impeccablement habillé. Il peut se le permettre, ayant récupéré la fortune de son banquier de père. Il possède une grande maison moderne sur le lac Ontario ainsi qu'un appartement spacieux à Ottawa. Nombre de ses collègues le voient comme un play-boy superficiel (la plupart sont jaloux). Il est brillant, beau, riche et il le sait.

Séquelles psychologiques

Labonte est un psychopathe borderline. Ce fait ne se manifeste pas par de la violence mais il agit comme s'il n'avait pas la moindre empathie pour les autres, les traitant (surtout les femmes) comme des outils jetables servant à son propre plaisir. Il ne réfléchit pas à deux fois avant d'utiliser son argent pour assouvir son narcissisme matérialiste et achète toujours des choses avec goût : il doit tirer le meilleur parti de tout, une véritable obsession. Il est enfin convaincu que ses compétences magiques le rendent invulnérable psychiquement. Cette dangereuse combinaison est passée inaperçue lors des précédentes évaluations psychiatriques mais il finira par se faire prendre, tôt ou tard.

Note : Labonte n'a pas conscience des plans de Store pour lui. Ce dernier a en effet choisi avec soin son futur remplaçant. Après tout, que feriez-vous si vous pouviez choisir la personne que vous voudriez être plus tard ? Labonte est également la cible magique d'Hegedus via le sortilège Envoyer des Rêves. Le sorcier tente de l'influencer pour lui faire amener *Les Mystères du Ver* jusqu'à lui. Si cela ne fonctionnait pas, Hegedus pourrait révéler les intentions meurtrières de Store par les rêves, dans l'espoir que Labonte se retourne contre son mentor et libère ainsi Hegedus des griffes de Store.

Ravinder Singh

La rencontre entre Singh et le surnaturel n'a pas été le genre d'explosion soudaine, de révélation dévastatrice pour la santé mentale, que nombre de ses camarades de M-EPIC ont dû eux aussi affronter. Durant cette dernière année, la vie de l'agent a peu à peu sombré dans le chaos avant de reposer dans l'œil du cyclone, prise dans la « poigne » d'Hastur.
Un an auparavant sa femme Meena disparut. Singh était pratiquement inconsolable et son travail en souffrait, entraînant sa suspension et des rendez-vous psychiatriques obligatoires.
Un soir, il entendit une étrange musique venant du salon. Au début, il pensa qu'il imaginait des choses, mais la musique se fit plus forte et il commença à entendre des voix. Suivant les sons, il trouva une femme masquée vêtue d'une robe rouge, assise près d'une table basse de son salon. Sur la table se trouvait un livre. C'est alors que Singh s'évanouit. Quand il se réveilla, la femme avait disparu. Pas le livre. Le titre à la feuille d'or disait *Le Roi en Jaune*.
Convaincu qu'il existait une forme de lien entre le livre, la femme en rouge et la disparition de son épouse, Singh commença sa propre enquête. Ses recherches sur le livre attirèrent l'attention de M-INFO. Store voulait *Le Roi en Jaune*, et Singh voulait de l'aide et des réponses. Remettre l'ouvrage et affronter à nouveau le monde réel formèrent le ticket de retour de Singh dans le monde du travail.
Sa chance hélas continua de sombrer. Dans sa dernière affaire, Singh et deux collègues furent attaqués par « des fourmis volantes de la taille d'un ballon de basket ». Une des créatures fut tuée avant que les deux autres ne « volent tout droit dans » les têtes de ses camarades. Après une courte pause, les deux agents dirigèrent leurs armes sur Singh et ouvrirent le feu. Blessé, l'agent mit le feu au réservoir de propane de la cabane, tuant les autres agents et les créatures. Singh parvint à s'extraire des débris en rampant et à faire son rapport à M-EPIC avant de s'évanouir des suites de ses blessures.
Officiellement, Ravinder Singh est mort, tué lors d'une explosion accidentelle. En réalité, il est séquestré dans une planque empruntée SCRS. Il a pratiquement récupéré des blessures subies lors de l'attaque. Singh voit bien que M-EPIC doute de lui et qu'il se trouve en quarantaine (bien que tous prétendent faire cela pour sa propre protection), et il ne se prive pas pour s'énerver contre cette situation. Venant aggraver sa frustration, la femme masquée en robe rouge est venue rendre une nouvelle fois visite à Singh durant sa convalescence. Elle

s'est assise au bord de son lit et a murmuré ces mots à son oreille : « Elle n'attend que toi ». Il n'a parlé de ceci à personne, croyant être le seul à pouvoir sauver sa femme. Quand le moment sera venu, c'est exactement ce qu'il fera. Mais d'abord, il va devoir récupérer *Le Roi en Jaune* chez le docteur Store.

Description physique

Avant la disparition de sa femme, Ravinder Singh était un homme jovial au rire contagieux. Depuis sa disparition, il est renfrogné et d'humeur changeante, exerçant sa rage sur tous ceux ayant le malheur de l'énerver. Avec ses 188 centimètres et ses 117 kilogrammes de muscles, il ne faudra guère de temps avant que ses explosions de colère ne tuent quelqu'un. Singh a récemment commencé à se raser soigneusement la tête et la barbe, ce qui le rend encore plus imposant.

Séquelles psychologiques

Trouble obsessif. Singh est consumé par l'envie de retrouver sa femme disparue. Son comportement obsessionnel dépassera bientôt le niveau pouvant être considéré comme rationnel ou sûr.

Bernhard Lane

Troisième d'une famille de cinq enfants d'origine anglo-germanique, Bernhard Lane a grandi dans une ferme de la Saskatchewan. Quand il eut 16 ans, son père lui offrit deux options : trouver un travail ou dégager. Lane rejoignit donc l'Aviation royale du Canada et à l'âge de 19 ans fut admis à l'école militaire et à l'école de pilotage. Il ne réussit pas à se qualifier pour le pilotage des avions de chasse et apprit à la place à piloter les avions cargo et ceux à une ou deux hélices. Après dix ans, il quitta la force aérienne et partit pour Winnipeg dans le Manitoba où il louait une chambre pour sa jeune sœur Rose Marie. Lane utilisa son statut de vétéran pour envoyer une demande à la RCMP. Il espérait se voir envoyer dans un de ces districts isolés et à peine peuplés où il pourrait effectuer ses patrouilles et répondre aux appels à bord d'un avion.

Une fois terminé son entraînement dans la police, Bernhard fut posté avec le détachement Churchill au Nord du Manitoba. Durant son premier hiver là-bas, lui et son camarade Douglas Sutton furent envoyés pour étudier la disparition d'un certain Jean-Marc Hache, un autochtone qui vivait dans une cabane à une vingtaine de kilomètres au nord de Churchill. La fille de Hache n'avait plus eu de nouvelles de lui depuis deux semaines ; quand elle s'était rendue sur place, elle avait trouvé des traces de lutte et du sang, mais pas le moindre indice sur la localisation de Hache. En arrivant sur les lieux, les deux hommes se retrouvèrent soudainement attaqués par des vents d'une puissance inhabituelle et par une neige épaisse semblant venir de nulle part.

Ils se réfugièrent à l'intérieur de la cabane, errer à l'aveugle dans la tempête étant la meilleure façon de mourir, puis ils s'assirent et attendirent. Le soir même, les deux hommes entendirent un bruit dépasser celui du vent, comme celui d'un animal hurlant de douleur ou de colère. La nuit passant, la tempête empira et le hurlement se fit de plus en plus fort au point qu'il parut provenir de devant la porte de la cabane. Convaincu d'avoir aperçu Hache à l'extérieur, Sutton sortit pour sortir le malheureux du blizzard. À l'intérieur, Lane entendit des coups de feu et un cri à moitié empêché par le sang. Il se rua à l'extérieur mais fut repoussé à l'intérieur par un assaillant invisible. Tandis que l'agresseur de Lane entrait à sa suite, le feu de la cheminée révéla des traits horribles et animaux. L'agent vida son revolver dans la créature, en vain. Alors que celle-ci se préparait à bondir, il la frappa avec l'arme la plus proche : une bûche qu'il avait sortie du foyer. Le monstre trébucha jusqu'au dehors avant de s'effondrer, morte. Alors, comme si tout cela n'avait été qu'un mauvais rêve, ses restes brûlés devinrent des cendres emportées par le vent de l'hiver, aussi légères qu'une feuille morte.

Lane retourna en ville le jour suivant et monta une histoire de toutes pièces, racontant que lui et Sutton s'étaient séparés pour chercher Hache et qu'il s'était perdu à cause d'une tempête inattendue. Il avait réussi à atteindre la cabane mais Sutton n'était pas arrivé. Les supérieurs de Lane ne mirent pas en doute son histoire et l'affaire fut laissée ainsi. Un mois plus tard, l'agent fut interrogé par des membres du Service de Sécurité de la RCMP qui le forcèrent à révéler ce qui s'était réellement passé dans la cabane de Jean-Marc Hache. Épuisé et effrayé, il leur raconta tout dans les moindres détails. À sa grande surprise, les hommes crurent à son histoire et lui assurèrent que des événements similaires se produisaient dans la région depuis au moins une centaine d'années. À la fin du rendez-vous, Lane avait été recruté au sein de la Section M.

Bernhard Lane est membre de M-EPIC depuis plus de trente ans. Durant cette période, il s'est révélé être un agent aussi capable que loyal, recevant quatre citations pour comportement et courage exemplaires. Quand son prédécesseur Neil McKinnon se suicida à l'aide de somnifères en 1988, le poste de directeur lui revint naturellement. Depuis qu'il a pris les commandes de M-EPIC, Lane a maintenu un haut niveau de discipline et de respect du protocole et tenté d'insuffler sa façon de voir à tous ses agents. Il entretient l'idée légèrement machiste qu'une tête bien froide peut triompher de tous les obstacles. De récents problèmes de santé, néanmoins, ont entraîné une crise de leadership. Lane est certain de pouvoir continuer à son poste en dépit des effets secondaires d'une attaque cérébrale subie en 2008. Cela se reflète dans son principal défaut de personnalité : il est absolument convaincu de pouvoir (à la tête de M-EPIC) gérer toutes les menaces paranormales. D'autres personnes ont

Ravinder Singh

34 ans, hanté et seul au monde

Profession : agent de terrain de M-EPIC
Éducation : licence en criminologie, université Simon Frazer
Origine ethnique : Indo-canadien

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	52

Compétences

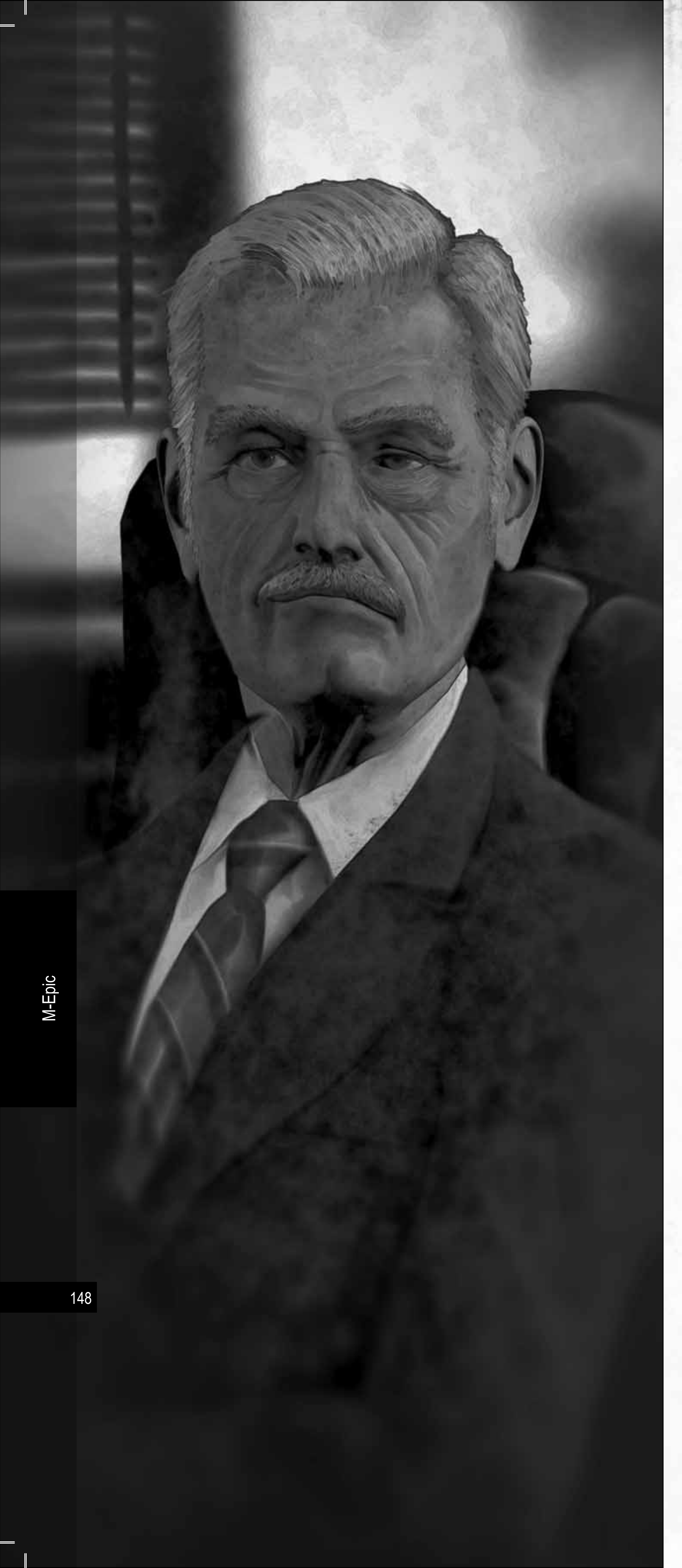
Athlétisme	45 %
Baratin	53 %
Comptabilité	50 %
Conduite	50 %
Discrétion	46 %
Droit	58 %
Écouter	40 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Pister	50 %
Psychologie	52 %
Sciences occultes	18 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	80 %
Panjābī	70 %

Combat

- S&W M469 — 68 %
  Dégâts 1D10
- Fusil SPAS 12 — 62 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6
- Bagarre — 68 %
  Dégâts 1D3 + 4
- Arts martiaux (lutte) — 74 %
  Dégâts spéciaux
- Arts martiaux (jiu-jitsu) — 48 %
  Dégâts spéciaux



remarqué que sa productivité et son énergie avaient décru de façon significative. Lane a dû se décharger de davantage de responsabilités qu'il ne le voudrait mais même avec cette charge de travail réduite, déléguer est pour lui la seule façon de rester dans le jeu, même s'il refuse de l'admettre.

Description physique

Lane ressemble encore au jeune fermier de son enfance. Ses larges épaules et ses grandes mains évoquent encore celui qu'il était avant l'attaque cérébrale. Il a recouvré une bonne partie de sa santé mais la partie droite de son visage s'affaisse légèrement et la fermeté de sa poignée de main a maintenant disparu. Il continue de travailler pour récupérer entièrement de la crise, suivant à la lettre les conseils de son docteur, se montrant plus actif encore et tentant de s'astreindre à un régime plus sain. En conséquence, ses vêtements ont tendance à se montrer un peu trop amples depuis quelque temps.

Séquelles psychologiques

Convictions illusoires. Lane est absolument convaincu que M-EPIC et lui peuvent affronter tous les défis surnaturels. Il refuse de prendre en compte les risques insidieux et corrupteurs d'une exposition aux forces paranormales.

Richard Store

Le docteur Richard Store a passé la majeure partie de sa vie à tenter de répondre aux attentes de son père, un académicien de renom, sans jamais y parvenir. Au cours de ses interminables tentatives infructueuses pour gagner l'approbation de son géniteur, il se lança dans l'étude de l'archéologie qui était aussi le champ de prédilection de son père et de son grand-père. Peut-être était-ce une forme de rébellion qui poussa le docteur Store à rédiger plusieurs articles sur l'alchimie et la sorcellerie médiévales, des sujets que son père considérait comme dépourvus d'intérêt.

Puis, en janvier 1972, Store eut une opportunité que son père n'avait jamais eue. Il fut approché par le Service de Sécurité de la RCMP, laquelle cherchait un homme discret travaillant dans son domaine pour diriger une nouvelle division consacrée à la recherche. Ce n'est pas la paye qui convainquit Store, mais la garantie d'obtenir un poste dans n'importe quelle université canadienne bénéficiant de fonds fédéraux une fois le travail avec la Gendarmerie royale terminé.

Sa première mission fut de traduire le *Livre d'Ivon*, un tome ancien censé contenir des éléments permettant de comprendre les motivations d'un tueur en série qui s'attaquait aux agents de la Section M. Après des mois d'études, Store comprit que les divers rituels et formules du livre, lesquels ne pouvaient

qu'être qualifiés de « sorcellerie », présentaient des liens avec certains concepts très avancés de nos mathématiques et de notre physique. Se montrant curieux et inconscient, Store et le codirecteur de M-INFO, le docteur Jonathan Dawes, pratiquèrent un des rites trouvés à l'intérieur de l'ouvrage. Ils traitèrent cet acte comme un simple exercice de mathématiques théoriques. Ils se trompaient. Le rituel achevé, une silhouette trouble surgit soudainement de nulle part, juste devant eux. L'entité se présenta comme étant « Zhothaqquah », venu leur offrir la capacité pour attraper le tueur au tarot en échange d'un serment : chacun d'eux devait prendre une vie avant que quarante-huit heures ne se soient écoulées.

Store et Dawes concoctèrent donc un plan pour tuer deux personnes et faire passer ces crimes pour des actions du tueur au tarot. Dawes ne parvint cependant pas à exécuter sa partie du plan ; il s'enfuit et laissa Store se débarrasser des deux policiers d'Ottawa qu'il avait attiré à l'aide d'un appel aux urgences.

Quels que soient les standards appliqués par Tsathoggua, Store fut jugé digne et se vit offrir l'opportunité de traverser un portail. Le docteur accepta aussitôt et traversa la porte. Son voyage lui révéla des choses incroyables et ouvrit son esprit à la véritable nature de l'univers. À travers cette révélation, il comprit que le seul vrai pouvoir qu'un homme pouvait détenir dans cet univers aussi froid qu'indifférent, la seule vraie force qui pouvait le placer au-dessus du reste, c'était la magie. Quand la Section M lui demanda d'intégrer de façon permanente M-INFO, il accepta donc avec joie. Le monde universitaire n'avait plus rien à lui offrir.

Dawes, quant à lui, fut retrouvé en train d'errer dans le parc de Landsdowne à Ottawa douze heures plus tard. Ayant rompu le pacte passé avec Tsathoggua, il s'était vu montrer le véritable visage du Grand Ancien et avait été mené vers la folie. Bien entendu, le fait de n'avoir qu'un seul témoin capable de s'exprimer facilita grandement la mise en place d'un alibi pour le docteur Store.

Son besoin de pouvoirs magiques devint insatiable, et il épuisa rapidement les ressources limitées de la Section M. Souhaitant désespérément en apprendre davantage, il commença à chercher des objets de son côté. Ses recherches finirent par le mener aux « Sels essentiels des Animaux ». Il poursuivit ses travaux en vain jusqu'en 1981, quand un fragment des *Sept Livres Cryptiques de Hsan* fut récupéré.

Au cours de ses différents échanges au sein du marché noir, Store a fait l'acquisition de certains « sels essentiels ». Ces derniers avaient été ajoutés à un échange sous forme de bonus, du moyen le croyait-il ; Store était en fait devenu la cible d'une cabale de sorciers en 1978 qui voyaient en lui un allié potentiel, et les sels vendus étaient ceux de János Hegedus. Peu après l'échange, Richard Store ressuscita le sorcier et une relation de type « maître et apprenti » commença. Grâce à Hegedus et à ses accès aux coffres de M-INFO, les recherches de Store dépassèrent rapidement les ressources disponibles et il eut recours à des moyens plus illicites pour se procurer le matériel dont il avait besoin. Utilisant des copies des tomes récupérés par M-EPIC comme monnaie d'échange, Store obtint d'autres objets qu'il recherchait. Lorsque l'un d'eux était trop dur à obtenir ou trop cher, Store faisait discrètement passer l'information à M-EPIC, manipulant l'agence pour que celle-ci agisse à sa place. Le docteur préfère néanmoins la négociation à l'action, l'intervention de groupes d'intervention ayant tendance à entraîner des résultats mitigés.

Il y a quelques années de cela, Store a développé les premiers tremblements de la maladie de Parkinson qui a autrefois emporté son père et son grand-père. Sa condition continuant de progresser, il est devenu de moins en moins intéressé par tout ce qui sort de son travail. Son appartement est vide et ses séjours dans sa cabane sont devenus particulièrement rares. Il se sent plus à l'aise en étant entouré par les reliques mystérieuses entassées dans le sous-sol de M-INFO, mais il craint que le réconfort qu'il trouve dans cet environnement ne lui soit bientôt arraché.

Une solution à son problème pourrait bien s'être présentée. Suivant les instructions d'Hegedus, il a acquis une copie des *Mystères du Ver* de Leggett, et trouvé en son sein le sortilège Transfert d'Esprit. Conservant le livre dans la bibliothèque de M-INFO sans en informer Hegedus, Store a l'intention d'échanger son esprit avec celui de son assistant et futur remplaçant Phillip Labonte, et de tuer le malheureux une fois qu'il sera piégé dans un corps frêle et mourant. En cas de besoin, Store (dans le corps de Labonte) pourra se servir des crimes de son ancien corps pour justifier un acte d'autodéfense meurtrier. De cette façon, il pourra reprendre son ancienne position à M-INFO et continuer son travail comme si de rien n'était. Il cherche actuellement un moyen de se prémunir des risques terribles et du coût psychique liés au sortilège. Lorsqu'il aura découvert un moyen pour rendre son exécution plus sûre, il mettra son plan à exécution. S'il devait agir avant d'avoir trouvé une solution, il ne réfléchirait cependant pas à deux fois avant de lancer le sortilège.

Son intelligence, sa façon de tout planifier minutieusement et sa position au sein de l'agence ont permis à Store d'éviter les problèmes que pourrait entraîner l'examen psychiatrique. Il est passé tranquillement à travers les simples routines de tests mais avec le rétrécissement des délais, la diminution de ses facultés mentales et l'augmentation possible de la surveillance, la façade paisible de Store pourrait bien craquer et laisser couler un torrent d'excuses et d'explications ne révélant rien de plus qu'un égocentrisme absolu.

D'autres problèmes pourraient également provenir de la détention par Store des *Mystères du Ver*, qu'il a obtenus grâce à l'intervention d'Hegedus. Ignorant tout du plan d'Hegebus

Bernhard Lane

63 ans, éternel dur à cuir

Éducation : école d'officiers de l'ARC
Profession : directeur de M-EPIC
Origine ethnique : caucasien

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	48

Compétences

Athlétisme	60 %
Discrétion	49 %
Dissimulation	28 %
Droit	75 %
Écouter	31 %
Équitation	32 %
Métier : Mécanique	33 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	54 %
Métier : Informatique	11 %
Orientation	43 %
Parachute	20 %
Persuasion	47 %
Pilotage	79 %
Premiers soins	42 %
Psychologie	78 %
Sciences occultes	56 %
Se cacher	56 %

Langues

Anglais	90 %
Français	45 %

Combat

• S&W M469 Dégâts 1D10	63 %
• Bagarre Dégâts 1D3	54 %
• Arts martiaux (lutte) Dégâts spéciaux	58 %

Le docteur Richard Store

72 ans, prêt à vivre éternellement

Nationalité / Origine ethnique : caucasien
Profession : directeur de l'information de M-INFO
Éducation : doctorat en histoire et en archéologie, université du Québec

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	19

Compétences

Alchimie	54 %
Bibliothèque	85 %
Discrétion	28 %
Mythe de Cthulhu	36 %
Persuasion	64 %
Sciences de la vie : Pharmacologie	36 %
Sciences formelles : Chimie	48 %
Sciences humaines : Anthropologie	53 %
Archéologie	86 %
Histoire	78 %
Sciences occultes	66 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	32 %

Langues

Anglais	99 %
Chinois (mandarin)	39 %
Français	99 %
Grec	48 %
Hyperboréen	24 %
Italien	78 %
Latin	63 %

Combat
• Aucune compétence hormis celles de départ

Sortilèges
Atrophie d'un Membre, Cercle de Protection, Choc Aveuglant, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer la Barrière de Naach-Tith, Création de Portail, Enchanter un Couteau, Ensorceler un Sifflet, Frisson du Wendigo, Hymne de Nyhargo, Invoquer la Brume de Releh, Invoquer un Démon (Invoquer/ Contrôler un Byakhee), Invulnérabilité, Lévitation, Pétrification, Rendre la Vie (Résurrection), Roue de Brume d'Eibon, Signe des Anciens, Signe de Voor, Tourmenter, Trouver un Portail, Voir par un Portail
(Notez que Store a accès à de nombreux autres sortilèges grâce aux livres possédés par M-EPIC. Cette liste représente ceux qu'il a mémorisés).



pour transférer son propre esprit dans un autre corps, incapable de faire passer les besoins des autres avant les siens, Store a placé le livre dans les coffres de M-INFO pour qu'il reste en sécurité le temps de l'étudier. Si le docteur prenait conscience des projets du sorcier, il tenterait probablement d'y mettre un terme. Store a longtemps considéré sa capacité à inverser la résurrection d'Hegedus comme son seul moyen de pression sur le sorcier ; avec la perte de ce levier, rien ne pourrait plus empêcher le sorcier de nuire et les conséquences seraient terribles.

Description physique

Richard Store est grand (1,87 m) et mince (63 kg). Ses cheveux sont noirs de jais (teints pour le faire paraître plus jeune) et forment une petite couronne autour de sa tête allongée. Récemment, les premiers signes visibles de la maladie de Parkinson (ses membres tremblent de temps en temps) sont apparus mais il a réussi jusque-là à les cacher. D'ordinaire, les membres arachnéens de Store bougent lentement et de façon délibérée sans faire le moindre pli sur sa peau cireuse. Une paire de lunettes à double foyer reste soigneusement perchée au sommet de son long nez.

Séquelles psychologiques

Atychiphobie (la peur de l'échec), caractère obsessif

Objets magiques de Store

Ceux-ci sont stockés dans sa cabane dans le parc provincial d'Algonquin.

Statue n'kaian de Tsathoggua

Cette petite représentation en basalte représente une créature accroupie à l'allure batracienne, mesure 30 centimètres de haut et pèse près de 13 kilogrammes (le basalte est une roche très dense). Elle semble relativement simple et indistincte mais cela n'est pas dû au manque de talent ou d'outils de l'artiste. Elle fut gravée il y a près de 100 000 ans à N'kai et est arrivée sur la surface de la terre après avoir traversé K'n-yan. Le détachement M l'a découverte en 1936 dans la région du lac Baker et Store l'a ensuite « empruntée ». Utilisée dans des rituels impliquant Tsathoggua ou des larves amorphes, la statue fournit un bonus de + 10 % à tous les tests des sortilèges de Contact, d'Appel, de Congé ou d'Invocation.

Documents de Store sur le Mythe

Ce sont des copies faites à partir de la collection de M-INFO. *Le Livre d'Ivon* ; les livres 1, 3 et 7 des *Sept Livres Cryptiques de Hsan* ; *Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre* (copie annotée) ; *Obscures divinités du monde*, volumes 1-3 ; *Le journal de Robson* (alias *Le Journal de Reinhold Blair*); les *Documents de Dalhousie*.
Documents dont M-EPIC ignore l'existence : les *Notes de Shrewsbury sur les Fragments de Celaeno* ; le *Cthaat Aquadingen*.

Notes de Shrewsbury sur les Fragments de Celaeno

En anglais, par le docteur Laban Shrewsbury, 1915. Il s'agit là d'un fac-similé Xerox de quatrième génération, tiré d'une copie tapuscrite de l'original détenu par l'université Miskatonic.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Permet de gagner 1D10+20 % dans une langue du Mythe (Hiéroglyphes de R'lyeh).
Permet de cocher les compétences Sciences formelles (astronomie) et Sciences occultes.
Sortilèges : Appeler Cthugha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Ensorceler un Sifflet, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens
Notes : Store a acquis ce volume en le volant, en envoyant un Byakhee pour le prendre dans les possessions d'un occultiste. Le docteur se moque de savoir que le monstre a tué l'ancien propriétaire pour remplir sa mission.

Cthaat Aquadingen

En latin, auteur inconnu, XIVème siècle après J.C. environ. L'exemplaire est une photocopie de la version détenue par le British Museum jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale, avant qu'il soit récupéré par PISCES. Tous les sortilèges marqués d'un * sont erronés et ne fonctionneront pas.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Mois
Mythe : 13
SAN : 1
Permet de cocher les compétences Sciences humaines (anthropologie), Sciences de la vie (histoire naturelle) et Sciences occultes.
Sortilèges : Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Hymne de Nyhargo (variante inverse du sortilège Résurrection utilisée pour détruire les revenants), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond)*, Parler avec Mère Hydra (Contacter Hydra)*, Parler avec Père Dagon (Contacter Dagon), Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu [Cthulhu], Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll]
Notes : Store a fait l'acquisition de cette copie grâce à un occultiste renommé, également homme d'affaires new-yorkais, en échange d'un pot en terre cuite trouvé dans un site préhistorique sur l'île de Baffin. Store pense avoir fait une excellente affaire. Il se trompe.

Louis Turcotte

À l'école, Turcotte était considéré comme l'élève « sous-performant » et nombreux étaient ceux qui croyaient que sa vie se terminerait dans la criminalité, mais il surprit tout le monde en réussissant à entrer dans la RCMP. Turcotte s'adapta correctement à sa nouvelle carrière et se fraya rapidement un chemin jusque dans la branche « E » du Service de Sécurité (aussi connue sous les termes « Spéciale E ») où il se spécialisa dans le domaine de l'infiltration (à savoir comment pénétrer dans un lieu sans y être invité). La combinaison de son don pour les serrures et de son héritage français fit de lui une star durant la campagne de bombardement du FLQ.

Au petit matin du 20 avril 1972, la Spéciale E fut chargée d'obtenir une liste de membres de Liberté du Québec, un groupe d'étudiants radicaux, sympathisants communistes et censés entretenir des liens avec les terroristes du Front de Libération du Québec (FLQ). Une équipe formée de trois hommes de la Spéciale E se rendit au petit bâtiment de briques du centre de Montréal que les suspects utilisaient comme quartier général, et en sécurisèrent l'entrée. C'est alors que l'enfer se déchaîna : un homme surgit des ombres et trancha la tête du leader du groupe avec une hache à incendie. Les deux autres membres, y compris le jeune homme de 21 ans appelé Turcotte, ouvrirent le feu sur l'assaillant sans que cela ne produise le moindre effet visible. Turcotte fut jeté en bas des escaliers ; luttant pour se relever, il vit la tête de son partenaire rebondir sur les marches et atterrir à ses pieds tandis qu'une paire d'yeux bruns brûlants le fixait depuis les hauteurs. Le jeune homme s'enfuit en hurlant jusqu'à ce que des équipes de surveillance voisines parviennent à le stopper. À cause de la nature illégale de la mission, la RCMP ne put conduire une véritable enquête sur le meurtre de ses hommes.

L'incident fut étouffé et bien vite balayé sous le tapis. Le dossier Liberté du Québec fut envoyé au chef de la Section M, David Wainwright. De nombreux détails dans le témoignage de Turcotte correspondaient à une série d'attaques ayant visé des agents de la Section M, ainsi que les cartes de tarot retrouvées sur les corps décapités (voir la page 126). Convaincu que Turcotte était l'unique être vivant à avoir vu le tueur au tarot, Bernhard Lane contacta ce dernier pour lui demander son assistance sur l'affaire. Le jeune homme commença immédiatement à participer à l'enquête et rejoignit bientôt les rangs de la Section M à plein-temps ; il poursuivit la piste du tueur au tarot bien après que celle-ci a cessé d'avancer.

Il avait abandonné tout espoir quand des photos de surveillance de la RCMP révélèrent Étienne Grenon, un homme qui ressemblait étonnamment au tueur que Turcotte avait affronté des années auparavant.

Convaincu que Grenon est l'homme qui hante encore ses nuits, l'agent a passé le moindre de ses temps libres à tenter de trouver un lien entre le suspect et le tueur au tarot. La seule raison pour laquelle il n'a pas encore tenté de tuer Grenon est qu'il a déjà vu l'homme se prendre une balle dans la tête, dans la poitrine et les bras sans que cela ne laisse la moindre plaie sur sa peau. Avant d'agir, Turcotte veut être sûr qu'il n'est pas en train d'essayer de « tuer un loup-garou en lui plantant un pieu dans le cœur ».

Son rôle au sein de M-EPIC a longtemps été de s'infiltrer dans des lieux et de mettre en place une surveillance électronique, un travail auquel il excelle. Il aurait pu devenir directeur adjoint du Renseignement mais son obsession pour le tueur au tarot a empêché toute promotion. Il est actuellement instructeur pour l'agence, enseignant à des agents comment mettre en place une surveillance et une infiltration, mais il peut encore être appelé sur le terrain en cas de crise. Turcotte tente d'instiller ses principes de planification et de préparation à ses collègues et vit selon le mantra « On ne planifie jamais assez ». C'est un homme concentré et déterminé. Une surveillance avec lui ressemble à un exercice d'endurance et il est connu pour rester à son poste pendant des jours dans le seul but d'attraper sa cible. Sa patience ne s'étend pas à la vie de tous les jours où il peut se montrer irritable et agité.

Description physique

Louis est de taille moyenne et possède de grands yeux d'un bleu délavé. Il est mince voire maigre et pâle, à cause principalement d'un régime à faible teneur en gras prescrit pour combattre son haut niveau de cholestérol. Malgré tout, Turcotte continue de fumer et de boire régulièrement ; il rit en disant qu'il ne serait pas un authentique Québécois sans cela. En réalité, il se repose sur

Louis Turcotte

60 ans, maître de l'infiltration

Éducation : entraînement au sein de la RCMP
Profession : instructeur de M-EPIC
Origine ethnique : caucasien

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	58

Compétences

Athlétisme	66 %
Baratin	46 %
Conduite	54 %
Discrétion	75 %
Dissimulation	76 %
Droit	62 %
Écouter	77 %
Métier :	
Électricité	71 %
Électronique	75 %
Serrurerie	85 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	60 %
Métier :	
Informatique	40 %
Persuasion	42 %
Pister	55 %
Premiers soins	28 %
Psychologie	46 %
Trouver Objet Caché	78 %

Langues

Anglais	55 %
Français	80 %

Combat

• S&W M469 Auto	53 %
Dégâts 1D10	
• Bagarre	54 %
Dégâts 1D3	

Benjamin Whitestone

55 ans, un poing de fer dans un gant de velours

Éducation : docteur en médecine, université McMaster
Profession : directeur adjoint de M-EPIC
Origine ethnique : jamaïcain-caucasien

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	74

Compétences

Bibliothèque	55 %
Conduite	45 %
Criminalistique	75 %
Droit	54 %
Médecine	87 %
Métier : Informatique	24 %
Négociation	30 %
Pister	45 %
Premiers soins	78 %
Psychologie	46 %
Sciences de la vie : Biologie	76 %
Sciences de la vie : Pharmacologie	48 %
Sciences formelles : Chimie	66 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	95 %
Français	56 %

Combat

• S&W M469 55 %
Dégâts 1D10 points de dégâts

ses vices pour l'aider à supporter la pression constante, mentale et émotionnelle, du souvenir de cette nuit à Montréal en 1972. Quand il est en colère, il fait passer ses mains à travers ses cheveux poivre-et-sel et jure en français.

Séquelles psychologiques

Trouble de stress post-traumatique. Quand il n'est pas occupé, Turcotte repasse de façon obsessive l'événement de Montréal dans sa tête.

Benjamin Whitestone

Fils d'immigrants jamaïcains qui travaillèrent dur pour trouver une vie meilleure au Canada et tentèrent de faire passer leur idéal à leurs six enfants, Whitestone n'avait jamais voulu devenir docteur. Mais ses parents, qui avaient tout planifié depuis son plus jeune âge, avaient fait tout leur possible pour l'envoyer dans une école de médecine à Hamilton (Ontario) et il ne voulait pas les décevoir. Il développa peu à peu un intérêt pour la pathologie et finit par trouver un travail au bureau des médecins légistes de Toronto. Ce n'était pas là la carrière que sa famille avait imaginée pour lui.

Whitestone fut recruté au sein de M-EPIC en 1987 après l'autopsie d'un homme qui semblait mort d'une crise cardiaque. Tandis qu'il pratiquait les premières incisions, Whitestone vit avec horreur un flot de minuscules créatures ressemblant à des araignées blanches surgir du cadavre, qui s'étaient développées dans les tunnels qu'elles avaient creusés dans la chair. Les choses s'enfuirent par tous les conduits d'aération, portes, fissures et siphons du laboratoire. M-EPIC en eut vent et rencontra Whitestone le jour même.

Les agents furent impressionnés par le fait que le docteur ait gardé suffisamment son calme pour capturer un spécimen vivant qui fut présenté lors de l'entretien. Whitestone aida ensuite les agents de M-EPIC sur cette affaire ainsi que sur trois autres avant de se voir offrir une proposition permanente en 1990.

Whitestone s'investit dans le travail de terrain. Son expertise, son esprit d'initiative et sa présence apaisante faisaient de lui un élément apprécié de bien des équipes. En dépit de nombreuses propositions d'avancement, il resta sur le terrain même en tant que directeur régional de l'Ontario. Quand une blessure importante au genou le força à quitter le champ d'action et à revoir son rôle au sein de M-EPIC, le directeur Bernhard Lane n'hésita pas à lui offrira le poste de directeur adjoint, vacant depuis peu.

Whitestone n'aime pas rester derrière un bureau. Les 10 kilogrammes qu'il a pris depuis sa promotion ne font qu'augmenter son malheur. Il comprend néanmoins qu'il s'agit là du meilleur moyen pour lui de continuer à servir M-EPIC et passe de longues heures à s'assurer que l'agence continue de tourner comme il se doit. Après l'attaque cérébrale du directeur Lane et la diminution de la charge de travail de ce dernier, Whitestone se retrouve à gérer le quotidien de l'agence et constitue la plus haute autorité avec laquelle la plupart des agents peuvent interagir.

Pour lui, les résultats sont essentiels. Il partage avec Lane un certain sentiment de confiance un peu trop absolue, et fait son possible pour utiliser toutes les ressources à disposition de M-EPIC pour soutenir les opérations sur le terrain. Même les ressources surnaturelles, peu importe le prix qu'elles demandent à ses hommes. Il n'a aucune patience pour ceux qui s'excusent, se plaignent ou pour ceux qui ne peuvent pas mener à bien leur travail. Il minimise l'utilité des évaluations psychologiques alors que ses supérieurs lui demandent de les imposer. Ceux qu'il soupçonne de tirer au flanc se préparent à des heures sombres.

Description physique

Benjamin Whitestone est bien fait de sa personne, avec des yeux bleus lumineux et un sourire brillant qui contrastent avec sa peau sombre. Son côté fastidieux peut faire croire que c'est un homme strict voire coincé, mais cette impression est contrée par son comportement chaleureux et relaxé ; relaxé jusqu'à ce que les choses n'aillent pas comme il faut, cela va sans dire.

Séquelles psychologiques

Immunité aux pertes de Santé mentale liées aux cadavres ou au sang.

Le protocole des tests psychologiques de M-EPIC

Avant l'arrivée de Clark, M-EPIC ne pratiquait guère de tests psychologiques sous quelque forme que ce soit. Les différents directeurs (tous mâles, anciens agents de terrain et anciens agents de la RCMP pour lesquels le stoïcisme était un trait cultivé de façon institutionnelle) étaient persuadés qu'une telle pratique n'était pas nécessaire : après tout, ils avaient bien survécu sans une telle pratique. Le reste du personnel avait rapidement pris le pli, toute demande de conseils psychologiques était vue comme une faiblesse pouvant mettre en danger sa carrière et l'idée d'une institutionnalisation de tels procédés était vue comme une manœuvre de la direction pour nettoyer les rangs. Étant donné l'inertie à laquelle elle dut faire face des deux côtés, Clark n'a jamais vraiment eu une chance de moderniser les procédures existantes dont certaines dataient des années 1960.

Le processus d'examen se base sur un profil de la personnalité et sur un questionnaire (de type « est tout à fait d'accord/d'accord/pas d'accord/absolument pas d'accord ») pour détecter les changements dans le temps, ainsi que sur un entretien avec Clark, lequel dure rarement plus d'une heure. La psychiatre encourage la franchise durant cet entretien, mais elle se retrouve dans de nombreux cas face des agents du renseignement qui ont été entraînés pour mentir de façon convaincante et à résister à des interrogatoires d'une tout autre nature. La fréquence des examens étant passée à un rythme trimestriel suite à l'incident de Vancouver, la charge de travail de Clark a énormément augmenté en conséquence.

Il n'est guère surprenant que des choses lui échappent et que les problèmes majeurs se voient banalisés. Les équipes sont de plus forcées de passer un autre test psychique annuel surnommé « le hachoir à bacon », mais les questions qu'il comporte visent davantage à repérer les divergences par rapport à la norme qu'à repérer les problèmes psychologiques. De nombreux agents voient ces tests comme une perte de temps, une vaste blague qui pourrait néanmoins leur coûter leur place, ce qui n'empêche pas l'ensemble de prendre énormément de temps à Clark.

Personnages importants : les ennemis de M-EPIC

Étienne Grenon

Étienne Grenon est né Jean-Baptiste Loranger en 1720 en Acadie. En 1755, lui et sa famille fuirent l'ultimatum britannique et se réfugièrent sur l'île Saint-Jean. Les Anglais capturèrent l'île en 1758 et commencèrent à déporter ses habitants ainsi que les milliers de réfugiés qui s'y trouvaient. Loranger s'occupait des animaux à la ferme (où sa famille s'était installée) l'aube où les soldats anglais arrivèrent. Ils abattirent le fermier et sa femme qui résistèrent, et brûlèrent la grange avec la famille de Loranger cachée à l'intérieur. Blessé, il s'enfuit dans les bois.

Le jour suivant, Loranger se lançait tout seul dans une guerre contre les Britanniques. Utilisant les talents forestiers qu'il avait appris auprès des Indiens Mi'kmaq alliés à la France, il attrapa un soldat endormi au milieu de ses camarades et laissa sur place son corps en charpie. Le contrôle des Anglais sur l'île de Saint-Jean se renforçant, il dut nager jusqu'au continent et poursuivit son combat là-bas. Il rejoignit un groupe de guerriers mi'kmaqs et mena avec une eux une campagne de guérilla, d'enlèvements et de mutilations. Il devint rapidement le sachem du groupe, ce qui lui valut le surnom de « Indian Jack » de la part des Britanniques qui augmentaient régulièrement la prime placée sur sa tête.

La vie de Loranger changea en 1759 quand un *puoin*, ou chaman, rejoignit le groupe et le présenta à son esprit : *mntu*, manitou. Dégoûtés par le rejet du Grand Esprit par le *puoin*, les guerriers Mi'kmaq abandonnèrent le Français les uns après les autres. Après que Loranger a tué un soldat anglais sur un ancien autel en pierre que lui avait montré le chaman, un manitou se révéla à lui. En échange d'autres sacrifices, l'esprit pouvait lui enseigner à marcher à travers le temps. Le rebelle accepta et passa sans le savoir un pacte avec Nyarlathotep. En échange du sang versé, le manitou enseigna à Loranger comment sacrifier des hommes pour voler leur essence vitale, la sauvegarder et l'utiliser pour lancer un sortilège lui permettant de passer d'un moment à un autre.

Loranger utilisa cette magie pour échapper aux poursuites le visant et passa de 1759 à 1795. Après une courte acclimatation, il recommença à tuer pour appeler le manitou et collecter l'essence des morts. L'esprit se montrait toujours accommodant et serviable, mais chaque fois qu'il lançait le sortilège, le Français allait un peu plus en avant.

Loranger apparut et disparut au cours des XIXème et XXème siècles, se lançant dans une vague de meurtres avant de s'éclipser pendant quelques mois voire quelques années. Il devint obsédé par le meurtre en tant que moyen de revenir dans le temps et défaire les victoires anglaises qui avaient entraîné la mort de sa famille.

Depuis qu'il voyage à travers le temps, Loranger n'a pas vieilli d'un seul jour, comme si l'âge n'avait plus de prise sur lui.

Lorsqu'il entra dans le Québec des années 1960, il fut découvert par la cellule Acadie ; le groupe d'occultistes nationalistes du Québec français avait remarqué ses voyages dans le temps et anticipé sa prochaine apparition. En échange de ses secrets, ils lui offrirent les leurs, chaque camp apprenant de l'autre. Les membres de la cellule Acadie devinrent les disciples du manitou et finirent par se faire disparaître en 1971.

Loranger avait grandement amélioré ses talents d'occultiste et avait soigneusement préparé sa prochaine action, croyant pouvoir cette fois inverser sa route. Il commença à viser le Service de Sécurité et les agents de la Section M sur les conseils de son manitou, ces derniers servant la Couronne britannique. Il se mit à laisser une carte de visite : la lame du Chariot, choisie pour ses liens avec les mystères de l'univers et l'idée de conquête, de chemins contradictoires et de voyage. Loranger annonçait à la Section M ce qu'il faisait mais ces derniers n'en avaient pas conscience. Quand ils furent sur le point de l'attraper, il s'enfuit à travers un portail soigneusement préparé et passa de 1972 à 2005. Le monde avait changé de façon significative en trente-trois ans. Beaucoup trop pour le tueur qui avait voulu ressurgir dans les années 1940. Confus, il se joint à un gang de bikers et prit le nom de guerre d'Étienne Grenon.

En une année, il intégrait le cercle intérieur d'une bande d'adorateurs païens aux pratiques sacrificielles. Il pense qu'il est temps pour lui de les présenter à son manitou. Il sait combien la Section M avait été près de l'attraper la dernière fois et se montre désormais prudent dans ses sacrifices.

Description physique

Un homme de grande taille aux allures de brute, il porte généralement des vêtements de biker en cuir noir et des cheveux et une barbe noire coupés courts. Ses yeux marron perçants sont masqués par une paire de lunettes de soleil. Le cuir cache un gilet pare-balles, et Loranger est capable de lancer Invulnérabilité en un instant.

Séquelles psychologiques

Sociopathe. Confiance en soi exacerbée. Haine obsessionnelle des Anglais.

Étienne Grenon

290 ans (âge relatif 86 ans, âge physique 39 ans), en avant vers le passé

Nationalité / Origine ethnique : Acadien-Français
Profession : tueur en série voyageant dans le temps
Éducation : école des coups durs

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Culture artistique : Torture	45 %
Discrétion	65 %
Écouter	70 %
Équitation	45 %
Insouciance gauloise	95 %
Métier : Boucher	45 %
Métier : Fermier	50 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Pister	55 %
Sciences de la vie : Histoire naturelle	50 %
Sciences humaines : Histoire	65 %
Sciences occultes	50 %
Se cacher	55 %
Survie	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Algonquin	45 %
Anglais	56 %
Français	95 %

Combat

- Pistolet à poudre noire 65 %
- Revolver calibre 45 65 %
  Dégâts 1D10 + 2
- Grand couteau 70 %
  Dégâts 1D6 + 2
- Hache 60 %
  Dégâts 1D8 + 4
- Arts martiaux (boxe) 45 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 65 %
  Dégâts 1D3 + 2

Sortilèges

Cercle de Protection, Création de Portail Temporel, Enchanter une Cane, Invoquer un Manitou, Invulnérabilité, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trouver un Portail, Voir par un Portail

János Hegedus

Sorcier ressuscité, âge inconnu

Nationalité / Origine ethnique : caucasien
Profession : sorcier immortel
Éducation : autodidacte, plus de nombreux apprentissages auprès de pratiquants occultes

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	74 %
Conduite	29 %
Culture artistique :	
Jouer de la flûte	58 %
Équitation	57 %
Médecine	47 %
Mythe de Cthulhu	42 %
Négociation	42 %
Persuasion	65 %
Premiers soins	78 %
Sciences de la terre :	
Géologie	37 %
Sciences de la vie :	
Biologie	59 %
Botanique	62 %
Histoire naturelle	68 %
Pharmacologie	61 %
Zoologie	34 %
Sciences formelles :	
Astronomie	35 %
Chimie	72 %
Mathématiques	68 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	74 %
Archéologie	56 %
Histoire	88 %
Sciences occultes	88 %

Langues

Allemand	58 %
Anglais	42 %
Arabe	99 %
Grec ancien	86 %
Latin	91 %
Magyar	99 %
Turc	99 %

Combat

• Couteau	64 %
Dégâts 1D4	
• Épée	64 %
Dégâts 1D6 + 1	

Sortilèges

Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Cercle de Protection, Commander à un Fantôme, Contacter une Goule, Contacter Yog-Sothoth, Créer une Poudre Anti-Zombie, Créer un Bâton de Sorcier, Créer un Zombie, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Lien Gris, Lien Noir, Piège de l'Âme, Résurrection, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter, Trouver un Portail, Voir par un Portail, Voler la Vie

János Hegedus

János Hegedus a bénéficié d'une vie surnaturellement longue. Le nombre d'années exact reste sujet à spéculation car il refuse de s'exprimer sur le sujet. Les dossiers de Delta Green le concernant, basés sur des documents pris à la Karotechia, indiquent que l'histoire connue remonte à la cité hongroise de Buda en 1541, peu après sa chute aux mains de l'Empire Ottoman.

L'histoire parle de l'arrivée d'un riche marchand turc nommé Abbas bin Salih, un homme béni par une longévité inhabituelle. Abbas mourut en 1601, laissant ses biens à son fils avant que ces derniers ne soient transmis à son petit-fils, Halem bin Ismail. Sans surprise, Abbas bin Salih et tous ses descendants présentaient d'étonnantes ressemblances. Halem quitta Buda quand cette dernière tomba aux mains des forces autrichiennes chrétiennes en 1686. Le dossier imagine que l'homme partit pour l'est, réapparaissant finalement en 1779 sous l'identité de Benedek Torgyán. Torgyán acheta des terres dans une partie reculée de la Transylvanie où l'on pense que lui et sa famille vécurent jusqu'à la disparition soudaine du dernier de la lignée, Miklos Torgyán, en 1928. Les agents de la Karotechia commencèrent à chercher Torgyán en 1939 mais ne purent le retrouver. La quête ne s'acheva pas avec la guerre cependant.

En 1947, l'agence de contre-espionnage soviétique SMERSH commença à s'intéresser à Torgyán, étant convaincue que l'homme détenait des informations pouvant aider au programme d'extension de vie de Staline. Avertie de l'intérêt que lui portaient les Russes, Delta Green lança deux missions séparées pour trouver et assassiner Torgyán en 1952. Toutes deux échouèrent. Avec la destruction du programme d'extension de vie et la dissolution sanglante du SMERSH en 1953, Torgyán cessa d'être une priorité.

Peu après 1953, il rentra en Hongrie et prit l'identité de János Hegedus. En 1956, les forces communistes commencèrent à écraser la révolution hongroise. Pendant cette période, János Hegedus quitta son domicile à Budapest et partit pour l'Occident, le Canada, où Delta Green retrouva sa trace. Une opération alliée de DG et de la Section M en 1957 s'acheva sur une confrontation qui laissa plusieurs agents ainsi qu'Hegedus sur le carreau. Son corps fut enterré dans une tombe anonyme. En ce qui concerne Delta Green, c'est ici que le dossier s'achève.

Hegedus n'avait cependant pas survécu pendant plus de quatre cents ans en agissant seul. Il était depuis longtemps entouré par une cabale d'anonymes dévorés par leur soif de connaissances. Dirigé en l'absence du maître par Oksana Zolyar, le groupe retrouva son corps, le réduisit à ses sels essentiels et le ramena à la vie.

Hegebus, qui avait maintenu son immortalité grâce à la résurrection physique, cherchait néanmoins une autre voie. Il avait entendu des rumeurs parler d'une technique permettant à l'esprit de vivre en dehors des limitations de la chair. Il se chercha donc un nouvel acolyte susceptible d'utiliser des méthodes modernes pour dénicher d'autres ouvrages occultes. Il trouva un candidat valable en la personne du docteur Richard Store.

Afin d'obtenir la confiance de Store, Hegedus se fit réduire à nouveau à ses sels essentiels, lesquels furent remis au docteur par la cabale. En 1981, le plan d'Hegedus porta ses fruits quand Store le ressuscita dans une cabane isolée près du parc provincial d'Algonquin. Le docteur lui annonça son désir d'apprendre à ses côtés les secrets de la magie. Hegedus accepta tout en décrétant avoir besoin de certains éléments. Les deux hommes mirent au point un plan : Hegedus fournirait une liste de livres et d'artefacts, et Store utiliserait sa position au sein de M-EPIC pour les récupérer. Avec de tels outils, le sorcier révélerait les secrets du monde surnaturel à son apprenti. À l'aide de suggestions subtiles et de faux indices, ils poussèrent l'agence à retrouver certains objets de pouvoir. En recopiant méticuleusement les tomes ainsi acquis et en s'en servant comme monnaie d'échange, ils utilisèrent ensuite le marché noir pour obtenir d'autres objets rares.

Les résurrections répétées ont laissé Hegedus en piteux état. Sans protection (par exemple des lunettes de soleil), il trouve les lumières vives extrêmement douloureuses. Pire encore, il souffre de légères pertes musculaires et cérébrales. Cette condition paraît impossible à soigner mais peut être temporairement inversée à l'aide d'un régime spécifique : Hegedus doit consommer une grande portion de viande rouge crue chaque jour pour repousser l'atrophie. Sans cela, sa peau commence à sécher, à se craqueler, la partie autour des yeux et des autres orifices rougissant de façon extrême. Si on la laissait sans traitement, la condition entraînerait le flétrissement du corps d'Hegebus tout entier pendant que son esprit sombrerait dans la démence. Il ne mourrait pas, mais ce qui resterait de sa conscience se verrait piégé dans un corps desséché en attendant d'être tué puis ressuscité.

En conséquence, Hegedus reste enfermé dans la cabane isolée de Store. Sa cabale lui rend des visites clandestines, lui permettant de correspondre avec ses pairs autour du globe et de chercher une solution à sa condition (en particulier, un moyen de quitter ce corps condamné). En apprenant le sortilège de Transfert d'Esprit, Hegedus espère qu'il pourra atteindre une véritable immortalité, dépourvue des limites de la Résurrection.

Hegedus pousse Store à chercher une copie des *Mystères du Ver* de Leggett, qui contient le sortilège tant attendu. En fait, le docteur a déjà trouvé l'ouvrage mais il garde le livre pour l'étudier, empêchant ainsi le sorcier de parvenir à ses fins. Store croit qu'Hegebus ne sait pas ce qu'il manigance.

Le sorcier continue de se reposer sur Store pour son insatiable liste de courses occultes, mais la situation commence à changer. Une

certaine lassitude commence à miner le partenariat. Store ressent les effets de sa propre mortalité et a commencé à chercher un moyen de prolonger sa propre vie. Il est devenu de plus en plus irrationnel et exigeant, insistant pour qu'Hegebus fournisse une solution à son mal. Ayant survécu pendant des siècles, Hegedus sait qu'un tel comportement annonce une trahison future. Il attend une occasion pour demander les *Mystères du Ver* sans pour autant révéler ses plans secrets, mais chaque jour qui passe rend les deux hommes de plus en plus impatients. Si la situation du sorcier empêche toute tentative personnelle de récupérer le livre, il ne manque pas de moyens pour envoyer quelqu'un (ou quelque chose) d'autre à sa place.

Objets magiques

Uniquement ceux qu'il partage avec le docteur Store, bien qu'il soit toujours à la recherche de quelque chose pouvant lui donner un avantage sur son éphémère allié.

Documents du Mythe

uniquement ceux qu'il partage avec le docteur Store, bien qu'il soit toujours à la recherche de quelque chose pouvant lui donner un avantage sur son éphémère allié.

Description physique

János Hegedus est plutôt bien bâti. Son visage mince est encadré par deux grandes oreilles et des cheveux épais coupés courts. Son nez aquilin doté de larges narines domine l'ensemble et vole l'attention à ses yeux sombres, profondément engoncés et ses lèvres minces. Sa peau a pris une teinte plus pâle, crayeuse, depuis sa résurrection, un fait devenu plus remarquable maintenant qu'il s'est rasé la barbe. Hegedus a perdu la quasi-totalité de l'annulaire de sa main gauche, à cause d'une blessure dont il est seul à connaître l'origine.

Séquelles psychologiques

Photophobie.





Environment Ministry, Environmental Policy Impact Commission / Ministère de l'environnement, Commission d'étude sur les répercussions des politiques environnementales

Canada



Date de fondation :
1986

Mission originelle :
Inspecter et évaluer l'impact des diverses politiques environnementales fédérales, provinciales et municipales.

Mission actuelle :
Inchangée, plus faire respecter les politiques et lois environnementales.

Juridiction :
Canada

Quartier Général :
Ottawa, Ontario.

Effectifs :
76

Budget Annuel :
47 millions de dollars canadiens

Histoire/Description

EPIC/CERPE fut créée en 1986 pour développer une réponse cohérente en matière de politique environnementale en réponse aux nouveaux risques menaçant le Canada à la fin des années 1980. L'agence se vit accorder certains pouvoirs par le premier Acte de protection de l'environnement de 1988, et ces pouvoirs furent revus par le CEPA en 1999. EPIC joue un rôle pivot dans les décisions prises par le pays dans le domaine de l'environnement et dans l'application des lois afférentes. L'agence a poursuivi avec succès plus de trente actes illégaux depuis 1989.

Profession possible

Agent

Bibliothèque, Comptabilité, Droit, Sciences de la terre (géologie), Sciences de la vie (biologie), Sciences de la vie (histoire naturelle), Trouver Objet Caché.

Exemple
de personnage

Inspecteur Brendan Lowson

29 ans

Origine ethnique : Caucasien
Éducation : Université
Profession : Inspecteur de terrain pour EPIC

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

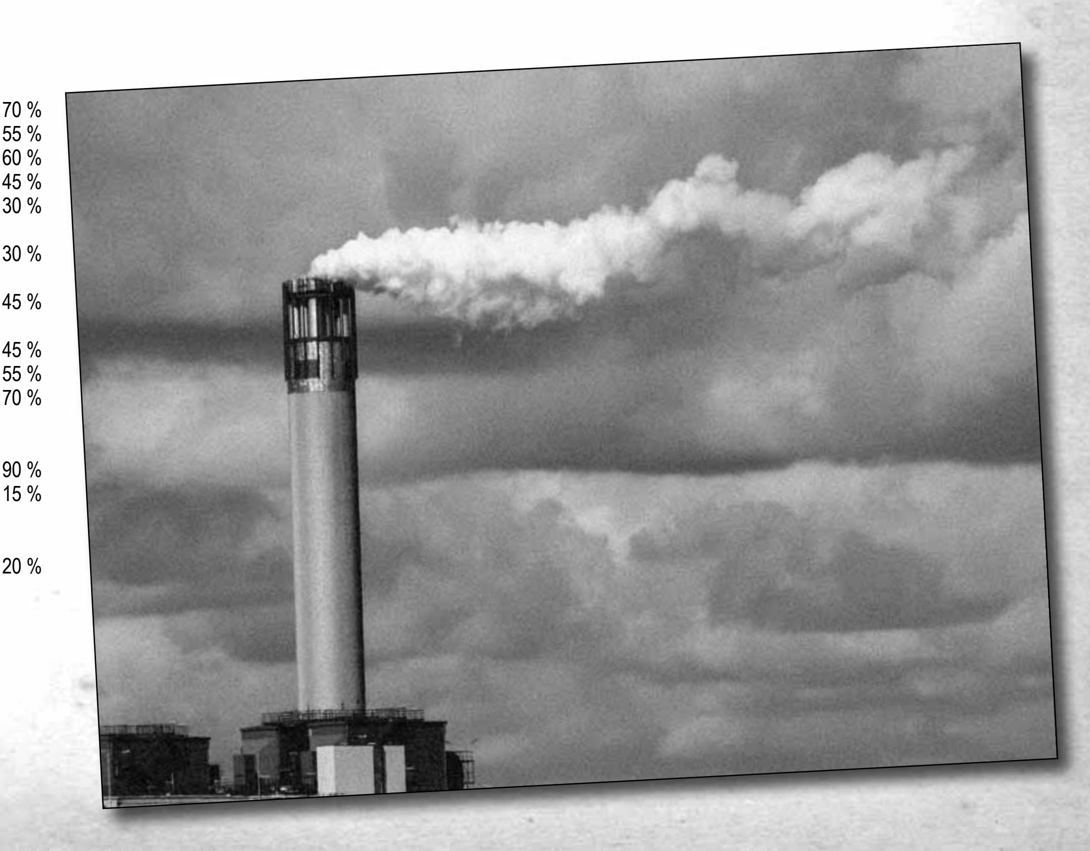
Bibliothèque	70 %
Comptabilité	55 %
Conduite	60 %
Droit	45 %
Faire du patin à glace	30 %
Métier :	
Informatique	30 %
Sciences de la terre :	
Géologie	45 %
Sciences de la vie :	
Biologie	45 %
Histoire naturelle	55 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais (langue natale)	90 %
Français	15 %

Combat

• Bagarre	20 %
Dégâts 1D3	



Conseil privé de la Reine : M-EPIC

Canada

Date de fondation :
1986. Prédécesseur créé en 1933.

Mission originelle :
Interdire la pratique de cultes païens dans le Manitoba.

Mission actuelle :
Collecter, analyser et conserver les informations et renseignements portant sur les menaces paranormales visant la sécurité du Canada. Protéger les citoyens canadiens des menaces paranormales. Tenir au courant et conseiller le Conseil privé de la Reine.

Juridiction :
Tout le Canada.

Quatier Général :
Ottawa, Ontario.

Effectifs :
76

Budget Annuel :
47 millions de dollars canadiens

Histoire/Description

M-EPIC et ses prédécesseurs combattent depuis soixante-dix ans les cultes dangereux, les créatures extraterrestres et les phénomènes paranormaux.
Commençant sous la forme d'une réaction aux pertes d'agents de police, M-EPIC a évolué en réponse organisée adressée à toutes sortes de forces et d'événements surnaturels, lesquels semblent advenir à un rythme accru depuis quelque temps.
Son mandat extrajudiciaire est unique et lui permet d'opérer le plus efficacement possible contre des adversaires ne pouvant être traités à l'aide des lois ou des forces militaires conventionnelles.

Profession possible

Agent de terrain

Armes à feu (armes de poing), Corps à corps (arts martiaux), Droit, Sciences humaines (anthropologie), Sciences occultes, plus trois compétences choisies dans la liste suivante :
Armes à feu (armes d'épaule), Armes blanches (armes de mêlée), Baratin, Bibliothèque, Culture artistique (photographie), Métier (serrurerie), Négociation, Persuasion, Premiers Soins, Psychologie, Trouver Objet Caché.

Spécialiste (interventions)

Athlétisme, Discrétion, Négociation, Trouver Objet Caché, plus quatre compétences choisies dans la liste suivante :
Armes à feu (armes automatiques), Armes à feu (armes de poing), Armes à feu (armes d'épaule), Armes blanches (armes de mêlée), Arts martiaux, Baratin, Conduite, Criminalistique, Culture artistique (photographie), Dissimulation, Droit, Imposture, Métier (électricité), Métier (électronique), Métier (explosifs), Métier (mécanique), Métier (serrurerie), Métier (informatique), Sciences occultes

Spécialiste (analyse)

Autre(s) langue(s), Bibliothèque, Métier (informatique), Trouver Objet Caché, plus quatre compétences choisies dans la liste suivante :
Comptabilité, Criminalistique, Droit, Médecine, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie (biologie), Sciences de la vie (pharmacologie), Sciences de la vie (zoologie), Sciences de la terre (météorologie), Sciences formelles (chimie), Sciences formelles (cryptologie), Sciences formelles (mathématiques), Sciences humaines (anthropologie), Sciences humaines (archéologie), Sciences humaines (histoire), Sciences occultes



Exemple de personnage

Agent Anton Freis

35 ans

Origine ethnique : Caucasien
Éducation : Lycée, académie d'entraînement de la RCMP
Profession : chef d'équipe de M-EPIC

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	49

Compétences

Baratin	45 %
Conduite	60 %
Droit	45 %
Faire du patin à glace	30 %
Métier :	
Informatique	30 %
Serrurerie	40 %
Persuasion	55 %
Sciences de la vie :	
Histoire naturelle	45 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	50 %
Sciences occultes	45 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais (langue natale)	90 %
Français	15 %

Combat

• S&W M469	60 %
Dégâts 1D10	
• Arts martiaux (jiu-jitsu)	45 %
Dégâts spéciaux	
• Bagarre	45 %
Dégâts 1D3 + 2	



Le **mensonge** est un droit La **vérité** est un privilège L'**innocence** est un luxe

Le Culte de la Transcendance

Chapitre 5

Greg Stolze et Kenneth Hite avec l'aide d'Adam Scott Glancy



Le Culte de la Transcendance



L'Homme est une créature aveugle. Pour la plupart, les hommes sont gouvernés par leur pénis, n'utilisant leur esprit que pour assouvir et justifier leurs vices. Les femmes, au mieux, sont encore pires ; réduites à la paralysie sentimentale par la vue du moindre rejeton puant et couinant. Même les soi-disant « intellectuels » ne cherchent rien de plus que la confirmation de leurs propres préjudices et pathétiques espoirs. L'Homme n'a aucune conscience ; il erre entre une brute biologie et une théologie mensongère à la recherche d'un « sens véritable » ou d'un « dessein divin ». L'Homme est une anomalie ; de toutes les créatures, il est le seul à croire en l'ordre. Vous et moi savons que ces drones trébuchant le long des rues sont les véritables fous : des fous de déni. Devrais-je donc me contenter des perspectives étroites de l'illusion humaine ? Devrais-je sombrer dans une misère stupide, acceptant tout ce que je sais être faux ? La douleur et le plaisir ne sont que des mensonges adressés à l'esprit ; les vers de terre ont exactement les mêmes sensations. Le bien et le mal et la joie et la peine ne sont que des structures mentales élaborées, construites pour soutenir la croyance fallacieuse qui dit que la douleur et le plaisir sont autre chose que la tentative désespérée de nos corps pour rester intacts et répandre notre semence. Quant à moi je cherche autre chose et, pour le trouver, je vais devoir devenir plus qu'humain.

Lever les yeux sur ceux qui nous contemplent

Actuellement centré sur Stockholm en Suède, le Culte de la Transcendance est un groupe ancien qui tire son pouvoir de la peur, de la haine, de l'avarice et du blasphème. Ses membres sont les maîtres secrets, cachés, qui dominent un grand nombre d'organisations et dont l'envergure est immense. Leur but n'est rien d'autre que l'obtention du pouvoir personnel absolu, en ne faisant qu'un avec les Dieux Extérieurs grâce à l'entremise sournoise de Nyarlathotep.

À cette fin, les membres du Culte tentent en permanence de se séparer spirituellement, intellectuellement, moralement et physiquement de leur humanité. Ils se montrent impitoyables envers eux-mêmes et les autres. Le bien et le mal ne sont pour eux que des concepts infondés : la souffrance est une illusion, la morale est une illusion, l'amour et la haine et la joie et la douleur sont des illusions ; seul le pouvoir est réalité. Le chemin du pouvoir que les maîtres transcendés du Culte arpentent est extrêmement ésotérique, tandis que les membres du bas de l'échelle se voient confier la tâche plus prosaïque de surveiller les organisations de façade dont chacune a une fonction servant le Culte et les desseins de

Nyarlathotep. Les maîtres ont subdivisé leurs pions en quatre « Sièges », chacun supervisé par un « Évêque ». Chaque Siège est comme un crochet sur lequel est accroché un des appâts que le Culte considère comme étant les motivations fondamentales de l'humanité. Le Siège de l'Avarice s'occupe de ceux qui sont dominés par le désir d'obtenir quelque chose, qu'il s'agisse de pouvoir, d'argent ou d'influence. Le Siège de la Peur est pour ceux qui font tout pour éviter quelque chose : de véritables menaces, des dangers imaginaires ou même le simple rejet des responsabilités. Le Siège de la Haine vise ceux qui sont motivés par un besoin de destruction, tandis que le Siège de la Chair les tente à l'aide des plaisirs physiques ou esthétiques.

Les dupes s'embarquant dans une des nombreuses organisations-écran qui opèrent au sein des différents Sièges ne sont que rarement conscients de la présence englobante du Culte. Au contraire, ces différents groupes passent généralement pour des entités indépendantes, bien qu'ensemble elles fournissent des fonds, des agents de terrain, des informations et (par-dessus tout) augmentent le malheur de l'humanité en exploitant ses faiblesses. Certains vont au-delà des rangs extérieurs, néanmoins, et font leur ascension au sein du Culte véritable. Le Siège de l'Avarice est la source de la plupart des recrues de ce type, bien que les organisations du Siège de la Peur puissent également attirer nombre de personnes désirant le pouvoir pour se protéger d'un monde hostile.

Mais le Culte de la Transcendance n'a pas toujours été un groupe voué à l'adoration des Dieux Extérieurs et à la corruption de la civilisation humaine. Il fut un temps où il était une organisation simplement vouée à l'obtention et à la conservation du pouvoir temporel. Il fut un temps où le Culte de la Transcendance voulait diriger l'humanité. Aujourd'hui, il ne désire pas plus cela qu'un ver ne désire diriger le cadavre dans lequel il croît. L'humanité n'est que la viande qui nourrit sa métamorphose en quelque chose de plus grand.

La Vieille Méthode : l'histoire du Culte

L'histoire du Culte de la Transcendance est celle de l'influence de Nyarlathotep, par l'entremise d'un livre à la triste réputation. Voué au pouvoir et à la transgression morale, le Culte et ses ancêtres ont modelé la société occidentale depuis les plus hautes sphères, du Moyen-Âge à la modernité. Quand ses disciples avides de conspiration et ses obsessifs ennemis rassemblent les pièces des origines du groupe et reçoivent un aperçu de son influence sur l'humanité, voici l'histoire qu'ils découvrent.

Le problème est que personne ne sait quelle est la part de vérité ici. Du moins, personne de qui l'on puisse exiger la moindre confirmation.

Au sein du Culte de la Transcendance, l'histoire est un conte que l'on utilise avec un objectif à l'esprit, un objectif qui a pour nom corruption. Ses membres, ceux qui cherchent encore à prendre le pouvoir sur l'humanité, sont heureux de voir la poigne du Culte derrière les retournements de l'histoire prosaïque. Ils se délectent à la pensée qu'ils participent à un plan capable de renverser les grandes puissances du monde. Ceux qui se transcendent, néanmoins, et qui obtiennent finalement la perspective nécessaire pour voir la vérité ultime, ne perdent que rarement leur temps avec de telles trivialités. À quoi bon se soucier des Habsbourg, de Lomar ou de Mu quand Azathoth les appelle ? À quoi bon se préoccuper de la notion même de vérité ?

L'histoire du Culte de la Transcendance est faite de murmures et de légendes, de rumeurs, d'exagérations et de mensonges. C'est un jeu de « téléphone » qui commença bien avant la construction des pyramides et continue aujourd'hui dans les rues de Stockholm et dans d'innombrables pactes d'arrière-cour. Pour le Culte, la vérité est tout ce que votre dernière victime en date veut qu'elle soit.

P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep

Il y a des éons, ainsi commence l'histoire, le livre maudit *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* apparut au premier érudit humain, le mage de la primale Hyperborée. Une section obscure des *Manuscrits Pnakotiques* l'appelle « le piège par lequel il est possible d'échapper à l'humanité ». Depuis l'Hyperborée il passa à Lomar, puis refit surface dans Mu, arrivant toujours au moment où les sorciers commençaient à atteindre les limites de l'expérience humaine. Selon la rumeur, les mages atlantes réussirent à le déchiffrer juste avant que leur cité ne sombre, et à le cacher dans les bordures orientales de leur empire. Ashshur l'obscur le trouva à son tour et imposa au monde connu une noire terreur pendant des siècles avant d'être entièrement détruit par ses voisins réunis. Des fragments de son savoir devinrent « *l'Adoration du démon* » condamnée par la *Torah* et *l'Avesta* mais le livre en lui-même n'exista plus que sous forme de rumeur pendant près de deux millénaires.

C'est alors que le « texte brillant » tomba entre les mains des Croisés au cours du Moyen-Âge. Bien que les quelques récits à avoir traversé les siècles se contredisent entre eux, ils désignent tous un « livre des plus étranges, une curiosité vous saisissant l'esprit ». Il fut découvert en Égypte en 1249 durant la Septième Croisade par des chevaliers flamands dans le trésor d'une cabale secrète gibeline connue sous le nom « d'Alta Vendita », la Grande Loge. La Alta Vendita, composée de banquiers italiens, envoya des

Le Culte et la Destinée

Au premier abord, il semble exister de nombreuses similarités entre le Culte de la Transcendance et la Destinée. Leurs structures sont analogues, avec Nyarlathotep au centre et des dangereux sorciers en charge de conspirations secrètes.
La Destinée pourrait presque être vue comme une manifestation plus petite et plus concentrée du Culte, se consacrant à servir Nyarlathotep de façon plus directe. Bien que cela puisse simplement être une représentation fractale de la nature du Dieu Extérieur, il est plus probable que cela soit une résultante des schémas organisationnels humains : même avec un Dieu aux commandes, rien ne fonctionne aussi bien que le bon vieux modèle conspirationniste en forme de pyramide.
La Destinée est plus efficace à cause de sa taille : elle manipule un réseau de syndicats criminels aussi pragmatiques que dangereux plutôt qu'une toile de groupes déments. Le Culte a cependant ses tentacules dans des lieux (et des gens) que Stephen Alzis ne peut atteindre. La Destinée et le Culte ne se superposent pas directement : même Nathan Harmati n'est pas suffisamment fou pour tenter à tout prix la domination occulte absolue de la ville de New York. Il n'est pas impossible que des sous-fifres se cherchent des crosses, et qu'un ou deux meurtres mineurs aient lieu pour peu que certains oublient les limites de leur territoire. Les dérives sécuritaires de l'après 11 septembre à New York ont obligé la Destinée et le Culte à baisser légèrement la tête, ce qui a aussi permis de garder les frictions à un niveau minimum.
Que veut donc Nyarlathotep ? Quel but poursuit-il ? Comment une manifestation du Dieu Extérieur entre-t-elle en relation avec les autres ? Personne ne sait, peut-être même pas Stephen Alzis. Peut-être ne sont-elles pas en relation les unes avec les autres, du moins pas dans cette dimension. Peut-être ne coopèrent-elles que dans le but de poursuivre leurs propres objectifs, à moins qu'elles ne soient totalement ignorantes de l'existence des autres à un niveau primal. Nyarlathotep est plus que capable de jeter un de ses avatars à la gorge d'un autre, juste pour le plaisir, ou parce que la géométrie implacable de l'espace-temps l'exige. Ou les deux à la fois.

agents dans tout le Levant à la recherche d'anciens tomes emplis de connaissances sur l'alchimie ou la sorcellerie. Deux d'entre eux, le baron érudit Ludovic Prenn et son homme de main André de Tours, torturèrent des bibliothécaires et corrompirent des copistes à la suite de rumeurs occultes parlant d'une chambre secrète située en dessous de la Grande Pyramide. Ils cherchaient la « véritable Clé de Salomon », la source démoniaque du pouvoir et des richesses du roi disparu. Ils trouvèrent à la place le mystérieux *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* qu'ils volèrent et ramenèrent à la bibliothèque de la Alta Vendita en Sicile.
Une plus sombre rumeur, néanmoins, dit que les Sarrasins Mamelouks donnèrent le manuscrit aux croisés à la façon d'un « fruit empoisonné », un piège pour s'assurer de la fin de la présence chrétienne en Égypte et envoyer le texte loin des terres musulmanes. Un an après la découverte du livre, les Mamelouks attiraient l'armée croisée dans le désert et capturaient le roi français Louis XI. Si la rumeur dit vrai, ce ne fut que le premier paiement : une à une, les forteresses chrétiennes à l'Est tombèrent entre les mains des Mamelouks égyptiens et en 1291, les chevaliers repartirent pour l'Europe. Les Croisades se terminaient et la Chrétienté avait échoué à conserver la Terre sainte.
Nombre des ordres de chevalerie ayant grandi avec les Croisades, spécialement les Templiers et les Chevaliers Teutoniques, contenaient des cellules de la Vendita à leur sommet. La Alta Vendita se souciait d'infiltrer les organisations ayant des liens à travers le patchwork politique qui allait faire l'Europe. Les nations commençaient tout juste à se former à l'époque, et la conspiration envisageait d'unifier l'Europe comme une sorte d'Empire Romain mais avec ses membres en tant qu'oligarques. Malheureusement pour leurs plans, de nombreux nobles reconnurent la menace que ces organisations « multinationales » faisaient peser sur leur autorité régionale. Les Chevaliers du Temple disparurent quand le Roi de France, Philippe le Bel, et sa marionnette le Pape Clément V joignirent leurs forces pour retirer la protection papale à l'ordre et le dépouiller de sa fortune. En essayant d'arracher des confessions aux chevaliers, les inquisiteurs royaux pourraient bien avoir torturé des agents de la Alta Vendita. Les révélations de ces agents, qui avaient étudié l'art alchimique dans le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*, pourraient bien avoir formé les bases des accusations de sorcellerie proférées contre les Templiers. La perte d'un tel outil avant même sa maturation poussa la Alta Vendita à faire transférer le quartier général des Chevaliers Teutoniques depuis Venise jusque dans les États Baltes.

Des fins et des moyens

Pendant des siècles, la Alta Vendita fut principalement obsédée par le pouvoir politique. Ses membres pratiquaient le Grand Jeu et l'Europe était leur échiquier. Les actions de la conspiration touchèrent à des guerres, des assassinats, des couronnements, des allégeances et des traîtrises oubliées depuis longtemps et désormais sans importance. Durant ce temps, le groupe détenait le pouvoir du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* mais ne se servait que des magies les plus mineures contenues dans ses pages. Il utilisait l'occultisme comme un moyen pour une fin prosaïque, prolongeant magiquement la vie de ses membres, manipulant l'esprit de ses ennemis et menant de l'espionnage surnaturel. Tout cela n'était pour eux qu'un outil et une arme, pas un système de croyances. Ils ne s'autorisaient jamais à embrasser totalement les formes d'adoration les plus sinistres et les idéologies bizarres que le tome professait. En réalité, ils ne comprirent même pas le titre dans ce qu'il représentait. Les deux moments où ils tentèrent de mieux comprendre le contenu du livre (Munster en 1534 et Lisbonne en 1758) se terminèrent en désastres, les détails finissant par être retirés des archives mêmes de la Alta Vendita.
Quoi qu'il soit, même une magie « mineure » reste de la magie, et leurs liens avec ce qui n'est pas de notre terre permit à la Alta Vendita d'obtenir un grand pouvoir en Europe. Elle commença par briser l'influence de ses rivaux, les nobles guelfes-angevins, incitant le massacre de tous les Angevins de

Sicile durant les Vêpres siciliennes de 1282. Grâce à leurs liens gibelins avec la sainte Vehm en Allemagne et à leurs marionnettes teutoniques, ils tentèrent de consolider le pouvoir du Saint Empire Roman contre la résistance des Habsbourg. En 1309, les Angevins reprirent le pouvoir en Sicile, et la Alta Vendita dut déplacer le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* à Chypre. Puis, lorsque les Hospitaliers les repoussèrent, ils emmenèrent le livre à Gène. Le texte noir toucha le sol européen pour la première fois en 1337 et le paiement suivant arriva à terme : la Peste noire émergea de Gène, emportant un tiers de l'Europe dans son sillage. Certains au sein de la Alta Vendita ne virent là qu'une coïncidence, d'autres un jugement divin.

La Alta Vendita opéra à travers l'influence discrète des Otto Santi florentins, puis celle des banquiers Médicis, pour affecter la papauté et combattre les rois de France qui soutenaient les Papes à Avignon. Ils ne se contentèrent pas d'utiliser des généraux et des banquiers florentins comme pions : ils se frayèrent un chemin à coup d'or, de mariages ou de magie, atteignant des groupes comme les cultes des déesses arcadiennes (les Fedeli d'Amore) ou les sociétés secrètes alchimiques entourant Arnold de Villanova ou les loges quasi-terroristes des Carbonari « brûleurs à charbon » de la paysannerie des Alpes. Ils utilisèrent des dupes au sein des Templiers survivants qui pour bien des raisons entretenaient de terribles rancunes ; selon les textes de la Alta Vendita ils rendirent fou le roi Charles VI, et arrangèrent pratiquement sa mort lors d'un horrible « accident » connu sous le nom de Bal des Ardents. Sauvé de justesse par la prompte duchesse de Berry, le roi survécut et l'agent des Templiers, le sadique Huguet de Guisay, périt de façon atroce le 31 janvier 1393.

Éminences grises

La destitution du sorcier de la Alta Vendita, l'antipape Jean XXIII, combinée avec la défaite polonaise des Chevaliers Teutoniques et la montée du pouvoir des Habsbourg en Allemagne, força la Loge à abandonner Papes et Saints Empereurs Romains, et à jeter leur dévolu sur les rois de France devenus faciles à manipuler. Un initié de la Vendita, Gilles de Rais, sauva la France lors de la Bataille d'Orléans en utilisant une paysanne possédée pour inspirer les troupes superstitieuses, permettant au roi Louis XI de mettre enfin un terme à la lignée des Angevins. À partir de là, le culte tenta de consolider sa prise sur l'Italie en utilisant la subversion, le chantage et l'invasion. Pourtant, les Guerres italiennes ne réussirent qu'à entraîner la faillite de la France et de l'Italie, et l'Espagne et l'Autriche des Habsbourg finirent par dominer l'Europe (et le Nouveau Monde ; la Loge quitta les colonies pour se consacrer à l'Europe où demeuraient les véritables bastions du pouvoir).

La Réforme protestante surprit entièrement la Loge ; les machinations de cette dernière pour séparer les princes de Saxe du reste de l'Allemagne du Nord partirent en lambeaux quand ces mêmes princes se mirent à soutenir Luther et à lancer une série de guerres religieuses qui affaiblirent terriblement le pouvoir de la Alta Vendita en France. Une tentative similaire visant à détacher la Rhénanie et la Bohême du contrôle des Habsbourg en 1614, sous le couvert du mouvement sorcier des Rose-Croix, provoqua la Guerre de Trente Ans qui détruisit la majorité de l'Allemagne. Le pouvoir de la Alta Vendita en Angleterre s'étiola avec la fortune des Stuart ; Oliver Cromwell puis William d'Orange brisèrent la mainmise de la Loge tandis que la famille Stuart divisée rentrait dans le rang.

Distraite par l'Italie, l'Allemagne et l'Angleterre, la base de la Alta Vendita en France commença à s'éroder. Louis XIV était bien trop obtus pour se soumettre aux conseils de la Loge : il emprisonna l'agent Fouquet et utilisa la cour de la Chambre ardente pour briser le culte satanique de ses maîtresses de Montespan et la Voisin (qui camouflaient de bien sombres pratiques derrière leurs secrets empoisonnés). En 1690, la Alta Vendita n'avait encore de pouvoir que dans une poignée de principautés allemandes et italiennes, bien que son influence politique et occulte s'étirât alors dans toutes l'Europe.

Sociétés secrètes

Utilisant ces liens, la Loge tenta de rebâtir la légende des Templiers en repartant de zéro : cessant d'être des hérétiques corrompus, ils furent recréés comme d'audacieux quêteurs internationaux de vérité et de liberté. La Alta Vendita influençait depuis longtemps les guildes d'artisans qui périclitaient en Europe ; mélangeant les privilèges ancestraux des maçons avec un mysticisme néotemplier, elle créa une structure étendue à base de cellules vouée à l'apprentissage des « vérités cachées » par des « supérieurs inconnus » dans le but indescriptible de créer un nouvel ordre des choses. Plutôt que de s'emparer des pays les uns après les autres, la Vendita décida de ressusciter une organisation transnationale de personnalités influentes, des personnalités capables de faire tomber l'Europe entre leurs mains comme un fruit bien mûr.

Les francs-maçons échappèrent rapidement au contrôle de la Vendita, et dans leur expansion se séparèrent en groupes schismatiques. Certains se lancèrent dans la radicalité politique, d'autres dégénérèrent en clubs d'affaires ou en organisations caritatives, et d'autres encore créèrent leurs propres « révélations occultes » pour attirer les crédules. Les tentatives visant à restaurer la Alta Vendita à la tête des différentes loges, de la Stricte Observance templière de 1743 à la Loge du Grand Orient de 1759 et aux Philalèthes de 1773, ne firent que compliquer



la situation. La Vendita fonda cependant une autre organisation, les Illuminati de Bavière, dans le but de subvertir les nouveaux ordres maçonniques de l'intérieur (de la même façon que les Maçons avaient été conçus au départ pour subvertir les aristocraties européennes). En même temps, elle planifia la chute de ses anciens ennemis Habsbourg ; les Illuminati de Bavière complotèrent contre les intérêts autrichiens en Allemagne tout en ternissant la réputation de Louis XVI et de sa reine Habsbourg, Marie Antoinette. Que la Vendita ait arrangé la Révolution française ou non (les récits de la Loge pourraient bien n'être qu'une forme de propagande autosatisfaite), le groupe n'était pas prêt pour le coup qui suivit son Règne de la Terreur avec le Directoire, et la carrière de l'obscur lieutenant d'artillerie Napoléon Bonaparte la prit totalement au dépourvu. Sans trop savoir comment, la Loge transforma une intrigue de palais contre Louis XVI en une guerre totale et passa vingt ans à tenter désespérément de reprendre le contrôle, en vain.

La Alta Vendita tira une leçon de la Révolution française : les révolutions renforcent la volonté nationale et donc le pouvoir national. Elle se mit à lancer une série de révoltes entre 1814 et 1860, chacune visant à bâtir un puissant consensus national et à créer des gouvernements bourgeois que la Loge pourrait infiltrer, corrompre et contrôler. Les Carbonari en Italie, les Hétaïres en Grèce, les Chartistes en Angleterre, la Ligue des Justes en France et quantité d'autres sociétés secrètes tentèrent de lancer de petites révolutions afin de placer les candidats de la Vendita au pouvoir. Ils réussirent en Grèce et en France ; en Angleterre la Loge utilisa ses liens avec les Maçons pour entrer dans le gouvernement réactionnaire et en Italie elle construisit accidentellement une nation tandis que Mazzini et Garibaldi utilisaient les manœuvres des Carbonari pour unir la péninsule sous les rois de Sardaigne et évincer les Habsbourg après cinq cents ans de règne. La Loge vit également avec jubilation l'Amérique faire fuir de l'hémisphère les financiers français des Habsbourg du Mexique sans tirer un seul coup de feu, sans remarquer l'ironie que l'industrie et la force militaire américaines avaient accompli en quatre ans ce que la Vendita avait mis quatre siècles à faire.

L'attaque des Maîtres

La Vendita continua d'ignorer le Nouveau Monde devant les promesses qu'offrait à nouveau l'Europe. Le succès en Italie permettait de nouvelles perspectives en Allemagne et en Autriche ; alors que la Alta Vendita encourageait Bismarck à recréer le « succès italien », elle éroda le pouvoir des Habsbourg en espérant placer l'Autriche entre les pays de leurs nouvelles marionnettes les Hohenzollern. La magie de la Loge offrit au Kaiser Frederick III d'Allemagne

le cancer de la gorge, permettant à son fils plus malléable, Wilhelm II, de prendre le trône en 1888. L'année suivante, des sbires de la Vendita arrangèrent (à travers une judicieuse combinaison de sorcellerie et de chantage) le suicide de l'héritier des Habsbourg, l'archiduc Rudolf, le jour du festival gaélique d'Imbolc. La Lodge s'efforça de maintenir isolé le Parti conservateur anglais, envahi par les Maçons, tandis que ses agents répandaient le chaos en Russie. Tout était prêt pour le coup de grâce : une guerre rapide et efficace entre la France et la Russie permettrait à l'alliance Italo-germanique ainsi qu'à ses maîtres de la Alta Vendita de régner sur l'Europe.

Malheureusement, la Révolution russe de 1905 (qui était censée affaiblir la Russie en attendant le coup final) coïncida avec la chute du gouvernement britannique au profit de l'opposition libérale ; la victoire inattendue de Dreyfus en 1906 modifia simultanément les conditions en France. Pendant la décennie qui suivit, la Alta Vendita travailla frénétiquement à la restauration du pouvoir allemand et à l'isolation des Britanniques. Elle mit en place un dupe inconscient du nom de Raspoutine afin d'affaiblir davantage la Russie et fit assassiner les rois du Portugal et de la Grèce. En 1914, le moment semblait enfin venu : la Question irlandaise détruisit les soutiens du parti Libéral en Angleterre et les élections à venir étaient sûres de ramener les Conservateurs maçonniques au pouvoir. La Alta Vendita se trouva un nouveau pion en la personne d'un culte de terroristes serbes, la Main noire, qu'elle poussa à tuer le dernier héritier des Habsbourg. C'est alors que tout s'effondra.

Les Allemands battirent aisément les Russes mais une intervention inattendue des Britanniques (et le génie obtus du Maréchal Foch) empêcha la chute de la France. La Alta Vendita n'était pas prête pour la puissance des armes à feu automatiques ou des fils barbelés, pas plus que ne l'étaient les généraux européens ; la Grande Guerre transforma l'Europe en abattoir mais aussi les plans de la Loge en tristes souvenirs. Raspoutine, pendant ce temps, effectuait sa tâche avec trop d'enthousiasme : la monarchie russe était si affaiblie qu'elle s'effondra entièrement, emportant deux nouveaux gouvernements dans sa chute. La deuxième révolution (ou révolution bolchevique) utilisa de façon ironique un texte sacré tiré de la propagande dont la Alta Vendita s'était servie via la Ligue des Justes pour les révolutions françaises de 1848 en France : *le Manifeste du Parti communiste* par Karl Marx atteint d'abord la Russie, puis l'Allemagne. Lorsque les armes à feu se turent, les vieux ennemis de la Vendita, les Habsbourg, avaient enfin disparu, tout comme les bases du pouvoir de la Loge en Europe. Les vieilles aristocraties étaient mortes et l'Europe se tenait prostrée entre le communisme des Soviétiques et le nouveau capitalisme des Américains, deux philosophies totalement étrangères à la Loge. Toute la puissance des couronnes et des banques européennes se retrouvait écrasée, sans valeur, tout juste bonne à être emportée par le bolchevisme ou à être rachetée par le dollar tout-puissant.

Des tours brisées et retournées

Les deux coups simultanés de la Grande Guerre et de la Révolution bolchevique brisèrent la volonté de la Loge. Après six siècles passés à jouer, la Alta Vendita était plus éloignée que jamais du pouvoir ultime. Rétrospectivement, ses efforts paraissaient presque comiques. La politique européenne était une hydre immortelle dont les tronçons sanglants ne pouvaient jamais être cautérisés avant que chaque tête coupée ne laisse la place à deux nouvelles. La frustration des maîtres du culte grandit, chaque succès ne faisant qu'amener la perspective d'un nouvel échec. L'humanité s'était révélée si capricieuse, le pouvoir politique si fuyant, que le culte semblait condamné à se trouver toujours en porte-à-faux. C'était du moins ainsi qu'ils justifiaient leurs échecs.

Les dirigeants du culte décidèrent finalement que la plupart de leurs échecs étaient dus à la nature même de la Alta Vendita. Prolonger leurs vies avec la magie du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* avait créé un ordre comprenant des leaders « périmés » depuis plusieurs siècles, ce qui expliquait leur obsession vis-à-vis de la défaite des Habsbourg longtemps après que ces derniers ont cessé de détenir un quelconque pouvoir en Europe. Face à la terrible découverte que leurs machinations ne leur avaient valu qu'une totale insignifiance, les maîtres du culte se tournèrent vers l'introspection, se consacrant totalement à la seule source de pouvoir en laquelle ils croyaient encore : le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*.

Le 30 janvier 1919, la Alta Vendita rassembla tout ce qui restait de sa structure au manoir Vagnoptus. Après une fête de trois jours durant laquelle ils firent rôtir leurs serviteurs, leurs enfants, leurs petits-enfants, ils se retournèrent les uns contre les autres, déchirant leurs parties charnues, hurlant de douleur, allant jusqu'à tenter de dévorer les pages en métal du livre qui les avait tentés pendant des siècles.

Le Messager des Dieux Extérieurs répondit à leur appel. Il montra aux survivants la gloire affolante de la cour d'Azathoth et leur promit qu'ils pourraient un jour transcender la prison de la chair et se joindre aux danseurs pour l'éternité. Leurs œillères tombèrent alors et ils demandèrent au Messager ce qu'ils pouvaient faire pour recevoir ce pouvoir qui dépassait l'entendement humain. La créature sourit, et la Alta Vendita devint le Culte de la Transcendance.

Le Culte qui ne pouvait viser juste

Parcourir l'histoire du Culte de la Transcendance, même en prenant cette histoire pour des faits et non une propagande destinée à fasciner les Acolytes amateurs de théories conspirationnistes, laisse à penser que ses thèmes dominants sont la manipulation égoïste... et l'échec. Elle a coûté à l'Europe la Terre sainte. Leurs pions maçonniques ont échappé à leur poigne comme des pépins de melon échappent aux doigts gras d'un homme. Ils ont été dépassés et aveuglés par le communisme et le capitalisme qui furent la mélodie et le contrepoint de la plupart des politiques du XXème siècle. Face à ce récit, on est tenté de se demander si le Culte est capable de réussir quelque chose.

Il s'agit là néanmoins de la mauvaise question. La véritable question est : quand votre fonction ultime est de saper, de dégrader et de ruiner l'humanité, est-il vraiment important de réussir quelque chose ? Le Culte doit être vu comme un vieillard sénile sur le point de se voir cloué au lit, délirant dans sa faiblesse. Régulièrement il lui arrive de souiller ses draps, de viser à côté de la bassine, de donner de faibles ruades ou d'agiter ses bras malingres. C'est là l'image même d'un homme qui ne peut raisonnablement accomplir aucun objectif. Mais c'est aussi celle d'un géant de la taille de votre ville natale. Quand il s'agite, des maisons s'effondrent. Une quinte de toux est un tremblement de terre, et ses vomissures peuvent dépeupler des quartiers entiers.

Les maîtres du Culte ne se préoccupent par du monde. Celui-ci n'est que leur placenta abandonné, et ils ont attendu longtemps avant de devenir des adultes au regard d'Azathoth. Les Évêques et les autres conspirateurs s'accrochent aux motivations humaines, les poursuivant avec toute la cruauté dont ils sont capables, mais leurs succès comme leurs échecs nourrissent le conflit qui mène un peu plus l'humanité au bord de l'apothéose annihilatrice de Nyarlathotep. Ils ont à leurs ordres des sbires avides et aveugles qui suivent leurs ordres sans jamais comprendre s'ils ont gagné ou perdu, incapables qu'ils sont de voir qu'ils ne sont que des pions sur l'échiquier. Tout ce qu'ils voient est qu'ils reçoivent bien moins que ce qu'on leur a promis.

La Nouvelle Méthode : le Culte aujourd'hui

Pour dire les choses simplement, le but des maîtres du Culte de la Transcendance est de devenir plus qu'humains, de surpasser l'humanité moralement, spirituellement et physiquement. Cette transcendance ne parle pas seulement de pouvoir ; leurs capacités magiques ne sont qu'un moyen, un leurre offert par Nyarlathotep pour faire d'eux de meilleurs serviteurs des Dieux Extérieurs. Au moment où ils achèveront leur ascension, ils seront au-dessus des besoins et des désirs de l'humanité ; ils seront ce que les Dieux Extérieurs sont.

Le premier pas vers la transcendance est le surpassement des émotions des hommes : le chagrin et la colère ne leur sont d'aucune utilité, et pour s'en débarrasser il leur faut abandonner la joie et l'amour également. Ce qu'ils cherchent est un état d'esprit communément connu sous le nom de sociopathie. Il s'agit là de l'incapacité à se lier aux autres à un niveau primaire, un état de total isolement émotionnel. Cet état se développe généralement chez les enfants maltraités ou délaissés. Ceux qui n'ont pas été aimés durant leur enfance n'apprennent pas à accepter l'amour et ressentent un vide qu'ils ne pourront jamais remplir au cours de leur vie. Cette perte, ce gouffre, est si dévorante qu'il empêche toute considération pour les autres.

Le sentiment de vide et de faim des sociopathes est si grand que tout ce qui reste n'est que secondaire et ne semble même pas réel. Les autres personnes ne sont que de pâles reflets comparés à la réalité du néant. La douleur physique n'est qu'une pâle lueur face à l'immensité du vide. Les lois et les normes de la société sont comme le murmure du vent : faibles, irréels, comme une voix dans un rêve. Les sociopathes ne connaissent pas le plaisir : la seule chose s'en approchant est la suspension momentanée de la souffrance. Ces individus sont d'excellents menteurs parce que rien n'est vrai à leurs yeux. La souffrance des autres n'a aucune valeur ce qui fait qu'ils sont tout à fait capables de cruauté. Ils se lancent dans des actes de perversion, de sadisme et de violence dans le seul but de ressentir quelque chose. Leur aliénation est totale. C'est cet état d'esprit qui fut présenté au Culte par le Messager comme un état de paix, une absence de faiblesses, et la libération des tares humaines.

En plus de chercher à atteindre cet état exalté, les Maîtres transcendés du Culte sont chargés par le Messager d'une autre mission : le répandre au sein de l'espèce humaine. Pour parvenir à cet objectif, le Culte est entré dans une nouvelle forme de jeu, dont l'échiquier n'est plus politique mais social.

La Maison de Stockholm

Les horreurs les plus connues sont celles qui nous touchent le moins. Aujourd'hui, des noms comme Auschwitz, Treblinka, la forêt de Katyn et Lubyanka sont prononcés avec une familiarité née de centaines de documentaires et autres émissions. L'extermination de millions de victimes s'est vue réduite à un nombre à sept chiffres sur les pages des livres d'histoire. La capacité de ces lieux à choquer et à horrifier a été perdue à cause de notre accoutumance.

Le quartier général du Culte à Stockholm n'est pas un de ces endroits. Sa vérité n'apparaît pas dans les livres d'histoire. Ses secrets ne sont connus que d'une poignée d'individus sur la planète. Et ceux qui sont au courant n'en parlent pas.

Oui, le manoir apparaît sur les actes de propriété et les archives des impôts suédois. Vous pouvez le trouver sur une carte. Vous pouvez escalader les murs de six mètres qui l'entourent et contourner les tessons de verre cimentés au sommet. Vous pouvez vous frayer un chemin à travers les bois tortueux et luxuriants qui le protègent, éviter les pièges rouillés et les fils coupants masqués par la végétation. Vous pouvez même trouver un passage à travers une de ses fenêtres calfeutrées ou peut-être crocheter le cadenas qui retient les chaînes devant la porte principale. Même ainsi, vous ne serez pas véritablement dans le manoir, car ce dernier n'est pas vraiment là. Du moins, pas la partie qui compte. Cette aile funeste, heureusement, n'est pas sur Terre.

C'est dans ces corridors froids et sombres que les Maîtres transcendés attendent leur transformation finale, quittant la matière brute pour devenir des structures primordiales d'énergie et d'information. Là, dans ce qui ne peut être que décrit comme l'antichambre de la salle du trône du Démon Sultan, se trouve le plus répugnant des cancers.

Le lieu que les Maîtres transcendés considèrent comme leur demeure était autrefois appelé le manoir Vagnoptus, d'après le tuteur sorcier de l'ancien roi suédois Asmund. La construction de la maison commença en 1797, sous l'impulsion d'un lointain parent de la famille royale suédoise. Ce cousin, appelé Knut Sverkersson, construisit la demeure en utilisant des plans architecturaux de sa propre conception. Plusieurs sociétés de bâtisseurs furent impliquées dans la construction mais aucune d'entre elles n'eut un aperçu véritable de l'ensemble du projet. Souvent, une société travaillait pendant un temps puis se voyait retirée d'une aile spécifique avant d'être envoyée sur une autre partie de la bâtisse. Hormis Sverkersson, personne n'avait véritablement la moindre idée de ce à quoi le manoir ressemblerait, ce qui n'empêchait pas certains professionnels impliqués de ne pas aimer ce qu'ils voyaient. De nombreux tailleurs de pierre et entrepreneurs étaient convaincus que l'endroit n'était pas fait pour y vivre et encore moins pour être construit. La plupart de ceux qui aperçurent ses plans sentirent que le savoir de Sverkersson en matière d'architecture et de construction était au mieux incertain. Après un grand nombre d'arrêts dus aux conditions précaires dans le chantier, Sverkersson fit venir des ouvriers étrangers, des Polonais surtout, pour finir le travail. Six d'entre eux moururent. Même ces travailleurs désespérés finirent par se rebeller et leur employeur fut contraint de faire venir de nouveaux ouvriers de Lituanie et d'Estonie. Les travaux du manoir prirent six ans, et Sverkersson vécut sur place durant tout ce temps, décorant les pièces dès qu'il devenait possible d'y habiter.

La maison fut achevée le 16 mars 1798. Le 10 mai, après qu'on eut plus eu de nouvelles de Sverkersson depuis plus d'une semaine, des proches vinrent à sa recherche. La maison était déserte. Aucun signe de lutte. Il était tout simplement parti. De nombreuses rumeurs circulèrent au sujet de son sort : sa disparition fut attribuée à tout et n'importe quoi, à l'assassinat par un proche, à une révolte d'ouvriers non payés, à l'enfermement accidentel dans une chambre secrète du manoir ou même à un pacte avec le Diable devant être remboursé. De nombreuses histoires tournaient autour du fantôme de Sverkersson arpentant les couloirs du manoir après sa mort.

Si l'on considère la réputation de la maison et l'opinion répandue que celle-ci risquait de s'effondrer d'une seconde à l'autre, il n'est guère surprenant que les agents immobiliers aient eu du mal à trouver quelqu'un souhaitant vivre entre ses murs. Le manoir resta vacant pendant près de trois ans avant que la Alta Vendita, à la recherche de puissance magique, ne la découvrît. Ils fouillèrent les lieux et découvrirent que la demeure avait été conçue selon des principes plus occultes qu'architecturaux. Elle était censée devenir un pont en ce monde et un autre. Les détails des intentions de Sverkersson dépassaient la compréhension des nouveaux venus, mais ils savaient qu'ils devaient posséder cet artefact occulte qu'était le manoir Vagnoptus. La Alta Vendita l'acheta donc à travers des intermédiaires et commença à tenter de décrypter ses mystères. Elle perdit trois agents qui disparurent tout simplement. La « Boîte Puzzle », comme le manoir était appelé, ne serait pas élucidée avant que la Alta Vendita n'embrasse les enseignements du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*. Ce n'est qu'alors qu'ils comprirent où le manoir existait réellement et à quoi il était relié.

Le manoir est décrit plus en détail à partir de la page 175.



Le Culte et la Curie : organisation

Le Culte de la Transcendance est organisé de façon pyramidale. Au sommet se trouvent les Maîtres transcendés du Culte, actuellement au nombre de six. Au cours des décennies suivant la réorganisation du Culte, plusieurs Maîtres ont véritablement fui ce plan mortel et dansent désormais à la cour d'Azathoth. Les six restants vivent dans une maison croulante qui sert d'antichambre à la cour du Démon Sultan, en attendant leur ultime départ. Des serviteurs s'assurent de leur confort et les épouses décapitées des Mariages Supérieurs (voir page 201) veillent sur eux. Sous ces six maîtres se trouvent les quatre Évêques qui administrent chacun un des quatre Sièges : Peur, Avarice, Colère et Chair. Sous ces quatre se trouvent huit Acolytes, deux par Évêque.

Si les Maîtres sont le cœur du Culte, les Évêques sont le cerveau. Suffisamment humains pour comprendre les préoccupations terrestres, ils sont aussi assez fous pour pousser leurs pions avec une efficacité dépourvue d'émotions. Ces hommes prennent les décisions. Quand les Maîtres s'expriment, ce qu'ils disent n'est remis ni en question ni en perspective : les Évêques se contentent de s'y adapter. Si le Culte était un bateau, les Évêques seraient le capitaine et le pilote. L'humanité le cargo. Et les Maîtres le vent.

Les six Maîtres transcendés du Culte sont les seuls « survivants » à avoir passé le rituel du Mariage Final sans être montés à la cour Azathoth. Les quatre Évêques ont tous passé le rituel du Mariage Supérieur. Les huit Acolytes ont tous passé le rituel du Mariage Inférieur, mais ces sbires sont généralement moins utiles que les dupes des différentes organisations de façade. Les Acolytes glissent en effet dans la folie, mais n'ont pas encore atteint l'équilibre des puissants Évêques et sont encore très loin du mode de fonctionnement totalement étranger des Maîtres. Les Acolytes connaissent un taux d'échec particulièrement élevé. Ceux qui s'épuisent entièrement (ou conservent trop humanité, ou menacent trop le pouvoir de quelqu'un) finissent enfermés dans le manoir en tant que serviteurs et victimes des Maîtres transcendés.

Les Évêques sont bien plus durables, étant d'anciens Acolytes qui ont trouvé un équilibre entre le fonctionnement du monde des hommes et celui des dieux extraterrestres. Ils sont suffisamment ordonnés pour diriger et organiser leurs légions de serviteurs, mais leurs esprits sont à la fois suffisamment disjoints et concentrés pour commander à des forces occultes et chaotiques. Il s'agit d'une combinaison aussi rare que durable. Le mandat d'un Évêque est généralement mesuré en décennies, en attendant qu'il soit prêt pour le dernier plongeon.

La décision par un Évêque de tenter le Mariage Final entraîne une succession de manœuvres furieuses et de compétitions sauvages entre ses Acolytes visant à passer le rituel du Mariage Supérieur et d'occuper le siège devenu vacant. Être choisi pour le Mariage Supérieur n'est pourtant pas toujours une victoire : la rumeur dit que les Évêques restants savent comment saboter le rituel s'ils ne veulent pas d'un Acolyte dans leurs rangs. Bien entendu, ne faire qu'un avec la pensée des Dieux Extérieurs produit également des effets imprévisibles. À la fin, un nouvel Évêque s'extirpe des tentatives des autres Évêques, des efforts des sous-fifres, de la compréhension du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* et de la tolérance passive du maître du livre.

En dessous des Évêques et de leurs Acolytes agités se trouvent les organisations-écrans des quatre Sièges. Chacun de ces groupes comprend généralement trois niveaux de dupes : innocents relatifs, outils utiles et pions en chef. Toutes les organisations n'ont pas ce découpage en tiers. White Fire, Opération Nouveau Jour et la plupart des groupes du Siège de la Haine sont ou étaient des organisations illégales se livrant au terrorisme et au crime sans cacher cela à leurs membres. Ces organisations manquent « d'innocents », les membres du tiers le plus bas. Si vous appartenez à un de ces groupes, vous commettrez certainement des crimes à la demande de vos chefs (et de l'Acolyte ou de l'Évêque qui les contrôle).

Le niveau le plus bas, les « innocents », en bas de la pyramide, est constitué des gens ordinaires qui ont rejoint une organisation pour soutenir ses objectifs officiels. Ils contribuent de façon directe au Culte grâce à l'argent et aux soutiens qu'ils



Le plafond de verre du Culte

La conception misogyne du Culte de la transcendance établit que les femmes sont, de façon inhérente, incapables d'atteindre la véritable compréhension et ne sont au mieux que des voleuses de semence manipulatrices. À cause de cette idée, les hauts niveaux du Culte commençant par les Acolytes sont exclusivement composés de mâles. Cette façon de penser est essentiellement due à l'état d'esprit renfermé de Maîtres de la transcendance capables de se préserver de façon surnaturelle. On trouve des femmes dans ses organisations-écrans, mais l'attitude des Maîtres à l'égard de leur sexe influe sur la base : elles sont généralement traitées comme des membres de deuxième ordre dans la plupart des groupes. Les exceptions comme « Dites s'il vous plaît ! », les Allumeurs et le Sénat secret existent. En leur sein, les femmes sont officiellement les égales des hommes, mais la plupart d'entre elles croupissent au dernier tiers ou servent de chefs isolés dans le seul but de détourner l'attention. La seule exception à ce problème, ce sont les Filles de l'Impoli. Ce groupe du Siège de la Haine est entièrement constitué de femmes, de la base au sommet. Elles n'ont cependant aucune idée de travailler pour une conspiration envisageant la destruction de leur genre... ainsi que de leur espèce.

fournissent ou obtiennent pour sa façade, mais leur fonction principale (bien qu'indirecte) est plus vitale pour ses buts à long terme. Le Culte recrute des membres au sein d'une organisation de façade pour subvertir leur moralité à l'aide de sa propre philosophie masquée par les croyances et les objectifs du front. Ils aident également à répandre ces idées (lesquelles pointent en direction de celles du Culte) auprès de leurs familles, de leurs amis, de leur communauté, de leur milieu professionnel. Une fois encore, la bataille ici ne vise pas l'acquisition du pouvoir temporel mais la corruption de l'espèce humaine. Les promesses de ces fronts ne sont que le début des ennuis.

Le niveau intermédiaire des dupes au sein des façades publiques est peuplé de ceux à qui l'on confie des missions extraordinaires ou illégales. Pour les Acolytes et les Évêques, ces hommes sont des « unités ». Ces personnes sont inestimables car elles constituent l'infanterie aveugle du Culte. Sans en avoir conscience, ils peuvent être chargés par un Évêque de se lancer dans des actes de surveillance, de recherche, de vandalisme, de harcèlement et dans une myriade d'actes au moins aussi douteux, tout cela grâce à leur loyauté envers une organisation qui n'existe que pour offrir des pions au Culte.

(L'exacte méthode organisationnelle varie d'un Évêque à un autre, mais fonctionne globalement ainsi. Au plus haut niveau d'un front se trouve un chef loyal ayant une bonne raison pour apprécier et dissimuler une relation avec un Acolyte. Certains leaders savent que toute leur organisation n'est qu'une arnaque, et voient leur Acolyte comme l'homme détenant le véritable pouvoir, la vérité. D'autres sont de vrais croyants qui pensent que celui-ci est un allié inestimable devant être loué. Quoi qu'il en soit, adresser quelques ordres brefs à une unité est un petit prix à payer pour rester dans les faveurs de son supérieur.)

Ce n'est qu'une fois arrivés aux plus hauts niveaux que les organisateurs apprennent l'existence de quelque chose d'autre (même alors, nombre d'entre eux se voient maintenus dans une bienheureuse ignorance pour protéger le Culte de l'exposition). Les leaders qui parviennent à cette position en conservant leur foi et par des actes honnêtes se voient révéler le véritable but de leur groupe si leur Évêque se sent d'humeur espiègle (ou s'il a une bonne raison pour vouloir faire partir, miner ou détruire spirituellement l'organisateur du groupe). Les hypocrites ou ceux qui perdent leurs illusions en montant au sommet sont intégrés dans le giron du Culte plus rapidement et avec beaucoup moins de bruit.

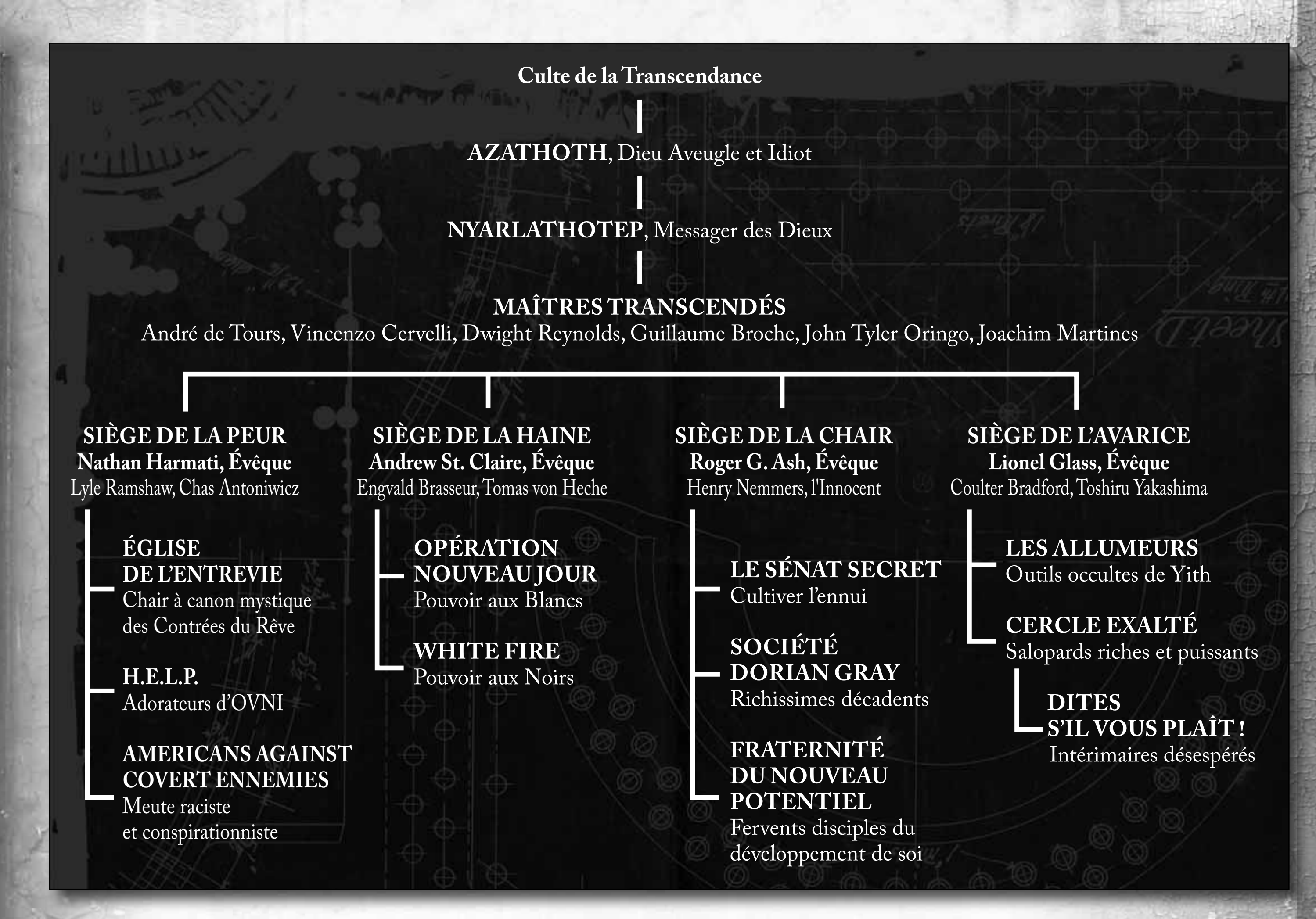
Quelle que soit la façon dont les chefs sont sélectionnés pour l'illumination, ils gardent des liens avec d'autres organisations-écrans, celles-ci s'aidant les unes et les autres en fonction des besoins. Une petite poignée de ces chefs « éclairés » a des contacts avec leur Évêque ou un Acolyte, qu'ils voient généralement comme un égal plutôt qu'un maître écrasant. Ils ont désormais la possibilité de ne pas se salir les mains en utilisant les unités des autres fronts, tout comme il leur arrive d'offrir leurs propres hommes au nom de l'amusement de leurs maîtres.

Les informations offertes aux malheureux sacrifiés varient en fonction de la paranoïa du chef, de l'Évêque ou de l'Acolyte. Chaque fois que quelque chose d'illégal ou de socialement déviant est ordonné depuis le sommet, le Culte prend tout de même bien soin de tenir l'unité au bout de la lance aussi ignorante et sacrifiable que possible.

Les gestionnaires éclairés se trouvant au sommet des fronts voient leur organisation comme une sorte de force sociale proactive et travaillent avec d'autres groupes partageant leurs objectifs ou les aident d'une façon ou d'une autre. Naturellement, les hypocrites avides de pouvoir sont plus flexibles de ce point de vue. Ils tendent à créer davantage de liens et à faire abattre davantage de travail que ceux qui s'accrochent à une version modifiée de leurs croyances initiales. Ils construisent de façon proactive le pouvoir de leur organisation-écran, pour le Culte et leur propre montée en son sein.

Les impératifs vagues du Culte permettent, et même demandent, une certaine latitude aux chefs des fronts. Les signaux envoyés par les Maîtres sont au mieux cryptiques. Les objectifs des Évêques visent à répandre subtilement le chaos dans la décence humaine, cette méthode étant la seule jusqu'à présent qui permette de changer l'état d'esprit des êtres humains pour celui de la cour d'Azathoth. Les Acolytes quant à eux ont leurs propres problèmes et obsessions, ne sachant souvent pas s'ils sont les agents d'une séparation cosmique d'avec l'esprit rationnel. Les Évêques et les Acolytes peuvent seulement donner assez d'informations aux meneurs des fronts pour les maintenir dans le jeu, ce qui implique un grand nombre de mensonges. À cette fin, mieux vaut dire aux gens ce qu'ils veulent entendre, ce qui permet d'encourager l'organisation-écran à faire mais en mieux ce qu'ils comptaient faire de toute façon. Tout le monde peut poursuivre ses désirs égoïstes jusqu'au moment où ceux-ci interfèrent avec un Acolyte, un Évêque ou une autre puissance. C'est alors qu'adviennent les assassinats, les trahisons ou, pour les Évêques en particulier, les abruptes disparitions occultes. Il s'agit là d'une véritable compétition darwinienne où le trait indispensable à la survie est « n'interférez pas avec les objectifs de vos supérieurs », ces objectifs étant malheureux tacites quand ils ne sont pas soigneusement dissimulés. Les coups de poignards, les trahisons, le vol, le mensonge et le sabotage, tous sont acceptés et se contentent presque toujours d'interférer avec les objectifs déclarés de l'organisation-écran. Les Évêques utilisent les conflits au sein de leurs groupes comme autant de marionnettes, protégeant ainsi les intérêts leur tenant réellement à cœur. Endommager les pions d'un autre Évêque est tout à fait admis. S'attaquer à l'Acolyte d'un autre est une affaire plus grave. Gêner les plans d'un autre Évêque concernant l'humanité... voilà un cas aussi rare qu'extrême.

Au sein des fronts les plus forts, on trouve parfois jusqu'à vingt organisateurs capables de se croire les égaux des Acolytes, parfois même des Évêques. Dans d'autres fronts, ceux possédant cette connaissance ne seront qu'une poignée. S'il



y en a seulement. Les chefs atteignant ce stade en savent suffisamment pour craindre une nouvelle promotion, tout en craignant encore plus ce qu'il adviendra d'eux si on les laissait tomber. Les Acolytes, en un sens, se trouvent dans une position plus risquée : de par leur expérience violente, ils savent qu'un Évêque souhaitant cacher un échec à ses pairs (ou pire encore, aux Maîtres) les utilisera comme pions. Les Acolytes sont ainsi engagés dans une série de tentatives régulières et masquées pour prendre le pouvoir aux autres, tout en empêchant les sous-fifres ambitieux d'en apprendre trop, trop vite. Il apparaît que la construction d'une conspiration entièrement faite de sociopathes n'offre pas des perspectives idéales en matière de management. La « culture d'établissement » du Culte de la Transcendance fait passer la CIA pour un organisme caritatif méthodiste.

Conclusion

Aujourd'hui le Culte de la Transcendance contraste terriblement avec les autres cultes lancés par Nyarlathotep à travers les âges. Par le passé, le Messager des Dieux Extérieurs a manipulé divers cultes humains, les poussant à exécuter des rituels, à construire des portails ou à détruire des protections afin de permettre le retour des Grands Anciens de leur prison pour répandre l'horreur et la mort dans le monde. Ici Nyarlathotep cherche à corrompre l'humanité à un point tel que si les Grands Anciens étaient libérés, personne ne serait capable de dire la différence entre eux et l'espèce humaine. Au moment où ces entités marcheront sur la Terre, l'humanité pourrait bien être capable de leur enseigner une chose ou deux sur la façon de hurler et de tuer et de se révéler dans la joie.

Cela ne veut pas dire que tous les malheurs de l'humanité, tous ses crimes, toutes ses abominations peuvent être attribuées au Culte. Les Maîtres transcendés n'ont pas mis le feu au chat de la vieille McGill, ils n'ont pas construit les chambres à gaz d'Auschwitz. Les humains forment une race sauvage et assoiffée de sang, parfaitement capable d'inventer et de perpétrer des horreurs à une échelle individuelle ou mondiale. Néanmoins, quand les hommes se tuent au nom d'une idéologie ou crient à propos de la menace posée par les étrangers, le Culte de la Transcendance n'est pas loin, offrant un peu d'argent là, assignant certains agents ici, envoyant un Acolyte ailleurs, tout cela pour s'assurer que lorsque la situation peut empirer, elle empire bel et bien.

Jouant sur les quatre désirs les plus noirs de l'âme humaine, les quatre Sièges du Culte de la Transcendance sont les tentacules qui partent des Maîtres pour infiltrer la société et y répandre leur poison. Ce sont les organisations-écrans de ces Sièges que les investigateurs de la conspiration occulte rencontreront en premier. Et si ces individus se montrent moins que discrets, ce sera le dernier aspect du Culte qu'ils affronteront.

Au bord de la Transcendance : les Maîtres, la Maison, les Évêques

En termes humains, le but du Culte est de corroder et de dégrader l'humanité. Du point de vue de ses membres, l'objectif est néanmoins différent. Leur intention est de se hisser pour avoir une expérience plus vaste de l'univers. S'ils doivent élever la Terre et l'humanité en chemin, tant mieux. Leur notion « d'élévation » est cependant l'anathème de toutes les notions humaines de décence et de stabilité.

Le chaos s'étend par-delà la dimension morale jusque dans les éléments biologiques, mathématiques, psychologiques et même spatiaux. En passant par les niveaux d'Acolyte, d'Évêque et de Maître, les dirigeants du Culte se sont séparés de la perception humaine de l'espace-temps, puis de celle de personnalité, leurs altérations mentales commençant à infecter ceux qui les entourent. Finalement, ils parviennent à se séparer de l'histoire de l'évolution humaine, leur propre ADN les transformant en quelque chose d'inqualifiablement Autre.

Les Maîtres transcendés

Les six Maîtres transcendés du Culte sont si loin du concept de santé mentale qu'il est pratiquement impossible de discuter ou même de communiquer avec eux. Ils arpentent l'ombre d'un manoir en orbite autour de la cour d'Azathoth, leur esprit apparemment balayé, à peine conscients de leur environnement. De temps en temps, ils se livrent à des actes de sadisme et/ou de masochisme, apparemment motivés par les restes pathétiques d'une humanité qui cherche encore à ressentir quelque chose, ne serait-ce que de la douleur. Ils sont si détachés d'eux-mêmes et de leur environnement que l'un d'entre eux est mort de soif avec pourtant de l'eau à portée de main. Cet étrange décès pourrait bien avoir eu lieu parce que le Maître transcendé ne se préoccupait plus de vivre ou de mourir. Il est également possible qu'il fût si éloigné des sensations humaines qu'il ne reconnaissait plus la soif ou la faim. Le fait de considérer cela comme une transcendance « réussie » du plan humain est sujet de débats.

Il leur arrive pourtant de parler. Ils convoquent parfois un Évêque de façon impérieuse ou, ce qui est plus effrayant encore, apparaissent simplement devant un Acolyte à qui ils donnent des instructions hurlantes, menaçantes et incohérentes. En 1952, l'un d'entre eux apparut dans les couloirs d'une école privée suisse. Le Maître prit en otage la fille d'un travailleur de l'ambassade chilienne (également meneur du Cercle exalté, voir page 239), réussit à esquiver une unité de police spéciale pendant deux heures sans pour autant quitter le sol de l'établissement, jusqu'à ce que le père de la victime promettre de toujours conserver un crayon taillé dans la boîte à gants de sa voiture. Avec cette assurance, le Maître partit aussi mystérieusement qu'il était apparu. Les Maîtres communiquent avec leurs disciples par des rêves, des lettres dépourvues de timbres et une fois par une étrange annonce en pleine page du *New Yorker*. Malheureusement pour les suivants, le « vœu du crayon » est l'instruction la plus claire qu'un Maître ait jamais donnée. L'annonce du *New Yorker* ordonnait à un Acolyte (en le nommant) « d'encombrer les fils de Noël, d'indisposer et surgissant l'urgence. Préparer la poussière et se préparer au déluge ».

Certains commandements ont été ignorés sans conséquences funestes. Quelques croyants ont tenté de suivre les directions au mieux de leurs capacités, pour se voir finalement assassiner par un Maître furieux. Il arrive aussi que le sens ne devienne clair qu'avec un peu d'intuition, comme cette prophétie en 1967 qui, rétrospectivement, semble avoir été une recommandation d'achat d'actions Cisco Systems au moment de l'entrée en bourse de la société en 1990. Un Évêque est davantage apte à comprendre les dires des Maîtres touchant à son Siège ce qui, parfois et comme par coïncidence, augmente son propre pouvoir ou son influence. Jusqu'à présent, aucun Maître n'a éviscéré un Évêque pour avoir menti à propos d'un ordre, bien que les Maîtres ne révèlent presque jamais pourquoi ils tuent quelqu'un de la sorte. Bien que les commandements d'un Maître finissent généralement par être sus de tous (comme la fois où les quatre Évêques ont retrouvé le même mot, « PELLUCID », gravé sur leur cuisse gauche), les Évêques et les Acolytes se lancent dans la construction de petits empires et dans les jeux de pouvoir pour tenter de les interpréter à leur avantage.

Les Maîtres sont essentiellement confinés dans leur propriétaire des ombres, ne la quittant que rarement et ne recevant que la visite occasionnelle d'un des quatre Évêques. Tous les autres arpentent ces couloirs à leurs risques et périls, les Maîtres transcendés étant connus pour tuer tous ceux qu'ils rencontrent, même leurs serviteurs. Ils n'ont pratiquement aucune influence reconnaissable au sein des affaires du Culte à part fourni un modèle à la vision de l'humanité par Nyarlathotep, mais les histoires de leur vie passée pourrait fourni un lien par lequel un investigateur parviendrait à dérouler une partie des mystères du Culte. Le seul endroit où ils peuvent être raisonnablement rencontrés est le royaume

des ombres de leur manoir croulant. Le ciel aide les agents de Delta Green suffisamment malchanceux pour trouver un chemin jusqu'à ce labyrinthe de fissures et de sang séché.

Ce que les Maîtres peuvent faire

Le Mariage Final (décrit page 200) accorde certains pouvoirs. Tout d'abord, les Maîtres peuvent s'affranchir de l'espace-temps ordinaire, voyageant à travers les angles avec un certain degré de fiabilité et de sécurité. Sur un test de Volonté réussi ils peuvent entrer dans n'importe quel angle aigu, et sur un test réussi de Volonté -10 % sortir d'un autre angle de même type n'importe où sur Terre (si ce test échoue, le Maître émerge d'un angle situé aléatoirement à 2 kilomètres du point d'arrivée initial). Ils ne subissent aucun dégât lors de ce voyage et ressortent aussi vifs et éveillés qu'en entrant. S'ils empoignent quelqu'un, ils peuvent l'envoyer sur un test de Volonté réussi dans un lieu situé à environ 2 kilomètres du point de départ. Ce pouvoir fonctionne comme la capacité des Chiens de Tindalos à se déplacer à travers les angles du temps, bien que les Maîtres avancent principalement dans l'espace.

Les Maîtres peuvent également voir et interagir avec les entités normalement invisibles (et les manger la plupart du temps). Ils peuvent également voir à travers les (ou plus précisément « autour des ») barrières solides et percevoir les spectres de lumière ultraviolet et infrarouge. Pour les personnes normales, c'est comme s'ils possédaient une vision à rayons X. En essence, ils voient et interagissent avec les choses pouvant être révélées par le Résonateur de Tillinghast (voir la nouvelle de H.P. Lovecraft *Aux portes de l'au-delà* ainsi que le Projet Rainbow dans le supplément *Delta Green : Eyes Only* pour plus de détails).

Les Maîtres disposent d'une mobilité très limitée à travers le temps, suffisante pour être assurés que rien d'humain ne peut les surprendre. Si cela devait arriver (s'ils ne faisaient pas attention), ils pourraient regarder dans le futur pour voir la suite des événements et, en cas de dénouement à leur défaveur, replier leur conscience juste avant l'événement en question pour le jouer différemment. Avec une planification intensive, ou des pouvoirs permettant de voyager dans le temps ou énormément de chance, il pourrait être possible d'attraper l'un d'entre eux, mais c'est là une tâche pratiquement impossible. En termes de jeu cela signifie qu'un Maître n'actionnera pas une mine placée à son encontre ni ne boira de vin empoisonné. Les ninjas seront incapables de lui tomber dessus. Il saura quand des intrus se trouveront dans le manoir des cauchemars. À condition d'y prêter attention bien entendu. L'incapacité d'un Maître à se concentrer, ou même à se préoccuper du monde matériel, offre au gardien une certaine latitude.

Les Maîtres peuvent toucher et manipuler les objets à trois dimensions (comme les malheureux Agents de Delta Green) à partir de perspectives inconnues, les faisant tourner hors de l'espace-temps (avec des coûts en Santé mentale équivalents à l'utilisation d'un Portail), altérer en eux des vérités apparemment inéluctables, les retourner (physiquement ou mentalement) et leur offrir toutes sortes de destins atroces (pour quelques exemples, voir « Réponses » au chapitre « Tiers du haut : la Maison » page 277). Tout ce qu'un enfant malveillant de huit ans peut faire subir à un insecte, un Maître peut le faire à un mortel, et sur (ou à partir de) plusieurs dimensions à la fois (il s'agit de l'attaque « Réorienter » indiquée dans les encadrés des Maîtres). Les attaques physiques provenant de telles dimensions non-euclidiennes ignorent toutes les armures bien évidemment. Le Gardien peut établir les dégâts comme il l'entend ; il peut diviser le POU du Maître par 8 (arrondi au supérieur) et lancer autant de D8. Ainsi, un Maître doté d'un POU de 11 infligera 2D8 avec une attaque de réorientation. Les dégâts peuvent provenir de traumatismes tissulaires, de parties de la victime subissant des températures ou des pressions extrêmes, de suppurations nécrotiques, de torsions d'os, de morsures d'insectes invisibles ou de bien d'autres choses. Une attaque de réorientation mentale inflige la moitié des dégâts d'une attaque physique en points de SAN ; le Maître de notre exemple peut ainsi exposer le cerveau de sa victime à d'horribles visions pour un coût de 1D8 points.

De plus, lorsqu'un Maître a passé le Mariage Final, il se voit infecter par une corruption surnaturelle. Toutes les blessures qu'il subit guérissent instantanément, mais son corps ne retourne pas à sa forme humaine. Au lieu de quoi il devient écailleux ou prend l'aspect du cuir ou d'autre chose (voir cette transformation alors qu'une attaque renforce le Maître coûte 1/1D8 SAN). En résumé, les blessures n'endommagent pas un Maître transcendé de façon substantielle. En fait, les tissus étrangers qui viennent les reformer possèdent une force atroce : par tranche de 3 points de dégâts subis par le Maître, celui-ci gagne 1 point de FOR et les points d'Impact afférents. En termes de mécanique de jeu, tous les dégâts qui ne parviennent pas à effacer tous les points de vie d'un Maître en une fois disparaissent au round de combat suivant. Cela signifie que si un groupe d'Agents arrose un Maître avec des fusils automatiques, chaque balle prise individuellement doit éliminer tous les points de vie en une seule fois ; sans cela, tous les dégâts de toutes les balles sont annulés le round suivant.

Ces êtres peuvent tout de même être tués. Si un Maître encaisse autant de dégâts que ses points de vie d'origine, un point de déséquilibre fatal est atteint. Il ne reste plus assez de matière humaine pour supporter l'organisme et ce dernier s'effondre en une masse d'autodestruction. Certains vont jusqu'à se dévorer eux-mêmes.

Intellects transcendés

Le score d'INT des Maîtres est estimé à 0, bien qu'il serait tout aussi juste de lui attribuer un ?, un Z, un ℓ ou un ∞. En d'autres mots, une des choses que les Maîtres ont transcendée est leur propre intellect. Leur esprit interagit à peine avec la perception humaine, ou avec quoi que ce soit que les simples humains peuvent comprendre (pour des raisons similaires, ils n'ont aucune compétence indiquée : des êtres capables de transcender l'espace-temps n'ont pas besoin de faire de tests de Discrétion). C'est en partie pour cela qu'il est si difficile pour eux de donner des ordres cohérents à leurs sbires soi-disant dévoués, et qu'ils sont si effrayants quand ils y parviennent néanmoins.

Dans le cas extraordinaire où vous auriez besoin d'une valeur technique pour l'INT d'un Maître, lancez 3D10. Utilisez cette valeur pour une unique action ou circonstance. Si vous avez encore besoin d'un score ensuite, lancez à nouveau.

André de Tours

779 ans, Maître transcendé et Croisé de Nyarlathotep

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : France, plus spécifiquement Touraine

Caractéristiques

APP	02	Prestance	10 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	37	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +6
(tirés d'un physique extra-dimensionnel)
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Langues

Anglais	10 %
Égyptien ancien	35 %
Français médiéval	70 %
Langage secret de Nyarlathotep	70 %
Latin	55 %

Combat
- Grande épée immatérielle 85 %
  Dégâts 1D10 + 1 + 2D6 (ignore l'armure)
- Réorienter 40 %
  Dégâts 5D8 (ou 3D8 points de SAN)

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Portail des Changements, Sortilège de la Rose, Verre Sauvage. D'autres sortilèges à la discrétion du gardien.

Pertes de Santé mentale : 0/1

André de Tours

André de Tours servit lors des croisades qui ramenèrent le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* en Europe. Il partit faire la guerre quand il avait quatorze ans (comme de nombreux autres croisés) et eut du mal à concilier ce qu'on lui avait enseigné (les batailles sont glorieuses, nobles et sacrées) et ce dont il fit l'expérience (les batailles sont brutales, ardues et horribles). Pour masquer sa confusion et dissiper sa frustration, il se montra exceptionnellement sadique et gagna la réputation d'être exceptionnellement vaillant. Convaincu que les hommes étaient des hypocrites qui aimaient ce qu'ils déclaraient haïr, André désespéra de l'humanité est fut attiré au service de Nyarlathotep. Il passa plusieurs siècles en tant qu'homme de main de la Alta Vendita, réussissant finalement à intégrer le grand conseil en 1902. Il fut le premier au sommet de la Alta Vendita à consommer le Mariage Final en 1919, mais il échoua par la suite à se transcender complètement. Il est également un des Maîtres doté de l'aspect le plus humain, bien que son apparence soit tout de même répugnante et que le fait de le voir entraîne une petite perte de SAN.

L'influence d'André de Tours est responsable de la structure actuelle du Culte de la Transcendance. Ses Sièges, Évêques et Acolytes s'intègrent dans une forme d'hommage à l'Église qu'il servit lorsqu'il était mortel.

À un certain point de sa longue carrière de violence et de sorcellerie, André de Tours enchanta sa grande épée, y inscrivant des runes hypergéométriques permettant de la séparer partiellement des dimensions spatiales normales. Elle est désormais transparente, émettant une légère lumière opalescente tandis qu'elle se distord et bloquant partiellement la lumière. Elle peut passer à travers la matière comme un fantôme mais agite les molécules sur son passage ; plus elle passe vite, et plus elle provoque de distorsions. Cet effet est désastreux pour les tissus vivants, mauvais pour les matériaux ou les composés, et sans conséquences pour les purs éléments.

Description physique

André est petit selon les normes modernes, ne faisant pas plus de 1,62 m et pesant à peine 37 kg. Il passe pour un homme incroyablement vieux et ratatiné, doté d'une peau parcheminée tirée sur une structure en fils de fer. Quelques touffes de cheveux et de poils, négligées depuis des années, s'attachent encore à son crâne et à son visage. Au premier regard on pourrait le prendre pour une momie ressuscitée. Son sadisme demeure intact, bien que ce soit sans doute les dernières traces d'humanité qu'il lui reste.

John Tyler Oringo

Nommé d'après le président qui venait d'être élu aux États-Unis à l'époque, John Tyler Oringo est né dans une communauté owenite dans le Michigan en 1845. Au fil de ses quarante premières années il devint un fervent défenseur de la nourriture naturelle, vendant sa propre production à travers le Haut-Midwest et ouvrant un sanitarium dans le Wisconsin. Pour Oringo et ses disciples incroyablement musclés et barbus, ceux qui ne consommaient par de la « bonne nourriture » étaient de sales dégénérés, inaptes selon un sens moral et darwinien. Sa « Bonne nourriture pour de bons hommes » lui rapporta une fortune impressionnante qu'il investit dans des « expéditions naturelles » au cours desquelles il cherchait des herbes et des graines à offrir aux véritables humains. C'est au cours d'une de ces expéditions qu'il découvrit son « idéal de nature », un pan de bois dans le Haut-Ontario consacré à Shub-Niggurath.



Son ingestion du Mythe arriva au mauvais moment pour ses entreprises commerciales : des marques nationales comme Nabisco et Kraft poussaient les petits producteurs comme Oringo hors des rayonnages (ce qui était probablement une bonne chose si l'on considère ce qu'il ajoutait alors à son muesli, ses crackers et ses germes de blé). Au lieu de se battre, Oringo passa les vingt années suivantes à chercher d'autres « idéaux de nature », découvrant d'anciens sites de cultes de sorcières dans l'est ainsi que des territoires sacrés pré-Indiens en Colombie-Britannique, en Californie du Nord et dans l'Oregon. En 1920, les alliés du Culte au sein du gouvernement canadien permirent à Alphonse Markham de remarquer Oringo et de lui offrir une position en tant que premier Évêque du Siège de la Chair. Après 40 jours et 40 nuits passés à méditer sur l'offre dans sa retraite de l'Ontario, Oringo accepta. Il servit à ce poste jusqu'en 1947 lorsqu'il se transcenda après une nouvelle retraite de 40 jours. Bien que son ancien Acolyte (et son successeur en tant qu'Évêque de la Chair) Carlos Sanriki soit passé depuis à la cour d'Azathoth, Oringo reste pour une raison obscure attaché à la Terre.

Description physique

Oringo donne un nouveau sens au terme « noueux ». Sa peau ridée ressemble à l'écorce usée d'un tremble. Ses horribles jointures arthritiques sont des noeuds bulbeux à la teinte vaguement verdâtre. La masse de ses cheveux et de sa barbe blanc orange coule pratiquement jusqu'au sol et flotte sans but autour de lui comme un nuage. Seuls des yeux vicieux et verts et des dents grinçantes et jaunâtres émergent de son visage ratatiné ; il laisse une odeur rance de feuilles pourries partout où il va. Sous une lumière brillante, son ombre semble avoir bien plus de jambes qu'elle ne devrait, celles-ci s'étendant de tous les côtés de son abdomen.

Vincenzo Cervelli

Magnat de la nourriture déshydratée, Vincenzo Cervelli fut un des premiers soutiens de Mussolini avant d'être rejeté et publiquement humilié lorsqu'Il Duce apprit son homosexualité. Cervelli était alors une Sentinelle du Cercle exalté (voir page 239) mais les Gardiens avaient mieux à faire que de frapper à la porte de Mussolini pour remonter le moral de leur sbire européen (ils étaient alors pris dans une guerre secrète contre le Culte de la Transcendance). En conséquence, celui-ci offrit ses services au Culte. Il passa deux ans à préparer le Cercle exalté à la décapitation et ne fut pas récompensé par la chute de Mussolini mais par l'humiliation de ceux qui avaient refusé de le venger. Pour sa récompense, les Maîtres firent de lui un Acolyte de l'Avarice. Il obtint un évêché en 1956 et passa vingt-cinq années à se voir manipuler de plus en plus par son Acolyte, Lionel Glass. Peut-être avait-il toujours secrètement voulu servir d'outil aux autres ; au final, son ego et son identité avaient en grande partie disparu.

Description physique

Cervelli a lentement perdu tout trait humain spécifique dans la Maison. Il ressemble désormais à une espèce de sculpture abstraite d'homme trapu, un genre de Modigliani. Les personnes insouciantes qui posent les yeux sur lui se retrouvent à le fixer, cherchant à déterminer où la peau tremblotante s'arrête et où commence l'air.

Dwight Reynolds

Dwight Reynolds était une force respectée avant même d'entendre parler du Culte de la Transcendance. Bien qu'il travaillât dans une station essence et dormît juste au-dessus, il était dans les Contrées du Rêve un sorcier impitoyable, ayant obtenu le Trône de basalte de Dylath-Leen en 1919. C'est là qu'il bâtit son pouvoir dans les Contrées, utilisant les Bêtes de Lune et leurs galères pour se forger un empire de terreur à travers le continent onirique. En 1933, Nathan Harmati prit le Conseil des Anciens de l'Église de l'Entrevie et décida immédiatement de se débarrasser de la menace potentielle que posait Reynolds. Les agents de l'Entrevie tentèrent de tuer l'enveloppe éveillée du tyran, mais ils ne réussirent qu'à la plonger dans le coma, lançant ainsi l'empire de Dylath-Leen dans une frénésie de destruction et dans une guerre de conquête à l'encontre des fiefs de l'Entrevie. Terrifié par la mort physique, Reynolds obtint une protection terrestre et magique d'une académie locale d'Allumeurs qu'il soumit rapidement à sa volonté, la retournant contre l'Église de l'Entrevie dans le monde éveillé également. Cependant, lorsqu'il devint dépendant des Allumeurs pour sa protection,

Des « alliés dans le gouvernement canadien » ?

Au début des années 1900, le Cercle exalté avait placé deux de ses membres (de niveau unité) dans la direction de la Gendarmerie royale montée. L'influence du Culte ne parvint pas à se maintenir, néanmoins, les deux agents ne parvenant pas à convaincre leurs subordonnés de rejoindre le Cercle. L'un d'entre eux mourut dans un accident de voiture en 1932 et l'autre succomba à un cancer de la gorge un an plus tard. Ils savaient seulement que des personnes de plus haut rang dans le Cercle s'intéressaient aux événements violents ou inhabituels impliquant une propriété rurale.

John Tyler Oringo

164 ans, Maître transcendé et pionnier de la nourriture saine

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	22	Endurance	99 %
DEX	05	Agilité	30 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	19	Corpulence	95 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	21
Santé Mentale	0

Langues

Anglais	85 %
Langage secret de Nyarlathotep	55 %
Ojibwa	45 %

Combat

- Racine infra-dimensionnelle 80 %
  Dégâts 2D6 + perte de 1D3 points de DEX dus aux racines s'accrochant
- Réorienter 55 %
  Dégâts 3D8 (ou 2D8 points de SAN)

Sortilèges

Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Malédiction/Bénédiction de la Récolte. D'autres sortilèges à la discrétion du gardien.

Pertes de Santé mentale : 1/1D8

Vincenzo Cervelli

131 ans, Maître transcendé et chemise noire amère

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Italien

Caractéristiques

APP	-	Prestance	- %
CON	19	Endurance	95 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	31	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	0

Langues

Anglais	80 %
Espagnol	40 %
Français	85 %
Grec	40 %
Italien	99 %
Langage secret de Nyarlathotep	55 %

Combat
- Fasciner une victime : Cervelli confronte ses points de magie à ceux de la cible sur Table de résistance après un round de discussion calme. Si elle est vaincue, la cible reste engourdie, silencieuse jusqu'à ce qu'un choc la sorte de sa transe. Coûte 2 points de magie.
- Réorienter 65 %
  Dégâts 4D8 (ou 2D8 points de SAN)

Sortilèges
Contacter Cthulhu, Fascination.
D'autres sortilèges à la discrétion du Gardien.

Pertes de Santé mentale : 1/1D10

Reynolds devint également vulnérable vis-à-vis du Culte. Lobsang Prinahu, l'Évêque de la Peur à l'époque, recruta (ou lava le cerveau) personnellement Reynolds durant une cérémonie de « Marche de treize nuits » à Leng en 1938, faisant de lui un Acolyte de la Peur.
Reynolds et Harmati se lancèrent dans une dernière guerre fratricide une décennie plus tard, qui purgea à la fois la Loge nord-américaine des Allumeurs et l'Église de l'Entrevie d'éléments agressifs, « non-réciproques » (et par conséquence, potentiellement dangereux pour le Culte). Certains des Allumeurs survivants soupçonnent cette dernière purge d'avoir été montée de toutes pièces, Harmati et Reynolds s'étant mis d'accord pour trahir leurs propres disciples afin d'avancer au sein du Culte. D'autres disent que Prinahu lança ce fratricide dans un but qui lui était propre, jouant sur la rivalité entre Harmati et Reynolds pour affaiblir Broche, le nouvel Évêque de la Haine. Quoi qu'il en soit, en 1948 le Culte avait détruit toute l'Église de l'Entrevie. Harmati fut promu au rang d'Acolyte de la Haine et Prinahu transcendé, permettant à Reynolds de devenir Évêque de la Peur. Après son Mariage Supérieur, il quitta Dylath-Leen pour devenir Grand Rêveur, construisant un palais d'onyx dépourvu de fenêtres, au-dessus de Sarkomand, pour servir de centre des Rêves du Culte. Il a passé les décennies suivantes à chercher des outils volontaires autant que capables dans le Rêve ; après avoir recruté le rêveur et tueur en série Lyle Ramshaw (voir page 187), Reynolds atteint enfin la parfaite sécurité… en tant qu'habitant de la maison de Stockholm.

Description physique

Le corps humain de Reynolds ressemble à une horrible marionnette réaliste ; ses muscles se sont atrophiés pendant ses longues années dans un lit et se contentent de s'agiter de façon désordonnée quand il bouge. Ses traits sont jeunes et lisses, presque chérubins, avec cependant une exception grotesque. C'est Reynolds qui affronta Hans Donnerkvist (voir page 202). Hans fit feu sur lui, et en conséquence la moitié de la tête de Dwight est manquante, remplacée par quelque chose de chitineux et d'insectoïde.

Joaquim Martines

Joaquim Martines grandit dans la pauvreté de Rio de Janeiro. En plus de la misère, il souffrait également d'un bégaiement et d'un visage difforme. Mendiant et volant, Martines tua son premier homme à l'âge de 14 ans. Il pourrait bien être mort de la façon dont il vécut s'il n'avait pas trouvé les Allumeurs. Fasciné par la promesse d'obtenir un pouvoir que l'argent et la beauté ne pouvaient comprendre, Martines travailla dur pendant des années pour faire de lui un vaisseau convenable. Il réussit tellement qu'il ne reste pratiquement plus rien de sa personnalité originelle, juste les souvenirs tordus de vies de milliers de créatures extraterrestres. Dans les années 1920, il s'ouvrit à la possession d'un membre de la Grande Race qui adorait secrètement Nyarlathotep. C'est ce Yithien qui prépara les Allumeurs d'Amérique du Sud à l'absorption par le Culte de la Transcendance. La récompense de Martines fut de devenir Évêque de l'Avarice en 1928 (son co-conspirateur chez les Allumeurs, Lionel Glass, devint Acolyte de l'Avarice cette même année). Les Acolytes actuels spéculent craintivement sur le fait que le corps bavant et parcouru de spasmes de la Maison soit encore habité par ce membre perverti de la Grande Race, ou qu'il ne soit plus que la coquille vide qui était autrefois Martines.

Description physique

De loin, Martines semble avoir un corps parfait, visiblement plus jeune de plusieurs décennies que son âge véritable. Il arpente la Maison dans un but bien précis, du moins est-ce l'impression qu'il donne. À y regarder de plus près, il donne l'impression d'avoir été laissé trop longtemps au réfrigérateur : moite, visqueux et décoloré par endroits. Son visage est resté difforme, mais l'apathie de ses yeux et de sa mouche est bien plus inquiétante que son crâne et sa mâchoire difformes.

Guillaume Broche

Guillaume Broche était trop jeune pour partir à la guerre en 1918 mais il était résolu à faire sa part pour détruire les véritables ennemis de la France, à partir du moment où il parviendrait à connaître leur identité. Durant les années 1920 il rédigea des pamphlets pour des groupuscules spartakistes et trotskistes retraçant l'influence secrète de l'aristocratie française à travers l'histoire de l'Europe. La découverte heureuse de la bibliothèque ancestrale du comte d'Erlette lui donna un aperçu du Mythe ; c'est à cette époque qu'Egbert Sharpe, alors Évêque de la Haine, le recruta. À la fin des années 1930, Broche était devenu un anticommuniste fervent (il avait toujours été antisémite convaincu), cherchant la « lignée judéo-bolchevique » qu'il rendait alors responsable de tout. Il dirigea des groupes d'assassinat du groupe masqué d'extrême-droite La Cagoule, et collabora avec l'occupant allemand sous Vichy en désignant du doigt les « criminels héréditaires ». Avant la libération de la France en 1944, il rassembla une impressionnante collection de documents généalogiques confisqués ou pillés provenant de toute la France, les examinant à la recherche de la présence de « sang sous-humain » tout en écrivant des poèmes païens au « sang éclatant de Pétain et de Celui pour Qui Nous Luttons ». En 1945, quand Sharpe se transcenda, Broche passa le Mariage supérieur davantage pour trouver un moyen de fuir la Résistance vindicative qu'autre chose.

Le caractère impitoyable d'Egbert Sharpe et sa capacité à faire le mal avec subtilité rendirent les autres Évêques plus qu'heureux de voir cet empoté obsessif de Broche prendre sa place en tant qu'Évêque de la Haine. Effectivement, pendant les trente années qu'il passa à ce poste, Broche fut principalement préoccupé par deux projets : retracer la Véritable Lignée de Nyarlathotep sur Terre, et contenir son ambitieux subordonné Nathan Harmati. Aujourd'hui, il semble se moquer totalement de ces deux problèmes.

Description physique

Broche est une silhouette bossue, tordue dans un fauteuil roulant antique. Ses yeux bleus disparaissent sous les écoulements de la cataracte et sa peau ondulée pend en plis desséchés. Des déplacements interdimensionnels imprudents ont imprégné son corps et le fauteuil : une partie de son dos pénètre dans le cadre de métal, et une de ses mains est entièrement nouée à l'une des roues. Ses veines et ses artères s'enroulent à l'intérieur, autour et à travers son support et son propre corps, comme des vignes étrangleuses sur un cadavre décomposé. Il est assis dans une mare de son propre sang coagulé, qui s'écoule sans fin de son corps enfoncé et de sa mâchoire osseuse.

Le manoir Vagnoptus

Le manoir Vagnoptus occupe vingt acres au bord de la ville de Stockholm. Un mur épais de six mètres de haut, surmonté de verre pilé, entoure la propriété. Passant par le portail, une voiture entre dans les terres, passe devant une épaisse rangée d'arbres occupant la quasi-totalité de la propriété. Le sous-bois n'a pas été taillé depuis près d'un siècle. Il est presque impraticable, envahi par les branches tombées des arbres, par les plantes et les feuilles mortes. Des décennies auparavant les membres du Culte s'assuraient de garnir les bois de pièges à hommes. Ce sont des engins mécaniques basés sur des lames tranchantes et des pointes. Ce sont des pièges discrets, si l'on excepte le grincement et le claquement du métal sous tension ; si le premier ne vous tue pas, le tétanos pourrait bien finir le travail. De nombreux buissons et haies dissimulent des fils de fer tranchants comme des rasoirs qui n'attendent qu'une chance de couper les muscles et les tendons. Cela fait trente ans que personne n'a plus passé le portail principal, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a eu aucun visiteur. Certains inspecteurs des impôts ont vu leur cerveau lavé (par des moyens conventionnels et surnaturels) afin de leur faire croire que tout allait bien. D'autres, moins obtus, ont été simplement payés pour regarder dans l'autre sens. En 1991, les Maîtres semblaient vouloir qu'un inspecteur des propriétés entre à l'intérieur. Celui-ci disparut sans laisser de traces et son successeur a toujours rempli les papiers du manoir Vagnoptus sans le visiter. Il ne semble pas y penser véritablement et si on l'interroge, semble incapable de se concentrer sur le sujet ou même de garder l'idée de la maison à l'esprit pendant plus de quelques minutes. Les taxes sont réglées à travers un fonds de préservation historique dont les dernières inscriptions remontent à 1922 et dont les membres officiels sont morts. Les notaires qui paient les chèques continuent de le faire parce qu'il en a toujours été ainsi, leurs honoraires continuant d'être réglés par le même fonds. Une enquête portant sur la direction du fonds semblera indiquer que celui-ci appartient à un groupe d'investissements saoudien, à un projet de restauration gouvernemental ou à une famille dont les membres sont tous décédés. Les documents sont complexes et contradictoires.

Dwight Reynolds

119 ans, Maître transcendé et tyran des Contrées du Rêve

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain

Caractéristiques

APP	01	Prestance	05 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	02	Puissance	10 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	41	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Langues

Anglais	60 %
Langage secret de Nyarlathotep	35 %

Combat
- Funeste Destin de Cerrit : fait perdre 1D6 points de CON de façon permanente à la cible si le sorcier parvient à vaincre celle-ci dans un affrontement de POU sur la Table de résistance. Chaque nouveau round offre une nouvelle opposition et, le cas échéant, une nouvelle perte. Le sorcier perd 1D10 SAN au moment de lancer le sortilège pour la première fois et 9 points de magie par round pour le maintenir.
- Réorienter 75 %
  Dégâts 6D8 (ou 3D8 points de SAN)

Sortilèges
Tous les sortilèges des Contrées du Rêve. D'autres sortilèges à la discrétion du gardien.

Pertes de Santé mentale : 1/1D6



Joaquim Martines

107 ans, Maître transcendé et coquille yithienne

Origine ethnique : Métis (Caucasien, Brésilien, Indien et Noir)
Nationalité : Brésilien

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Langues

Anglais	75 %
Dialectes amazoniens	50 %
Espagnol	80 %
Langage secret de Nyarlathotep	70 %
Latin	80 %
Portugais	90 %

Combat
• Réorienter 90 %
Dégâts 3D8 (ou 2D8 points de SAN)

Sortilèges
Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Yithien. D'autres sortilèges à la discrétion du gardien.

Pertes de Santé mentale : 0/1

Le manoir de quatre étages occupe 46 452 mètres carrés d'espace. Il est entièrement dépourvu de services : ni eau, ni gaz, ni électricité. Toutes les fenêtres sauf deux ont été calfeutrées de l'intérieur, des volets de métal recouvrant l'extérieur (les exceptions sont expliquées page 178). L'intérieur est seulement éclairé par le peu de lumière extérieure qui filtre à travers les fissures du plafond ou des murs. Aucune des parties n'a été nettoyée depuis près d'un siècle. Ses couloirs sont recouverts de poussière, de toiles d'araignée et de moisissures. Les meubles pourrissent sous des draps gris ou s'étalent dans leur odeur nauséabonde. La seule entrée physique se trouve devant ; une énorme paire de portes en bronze sécurisées par une chaîne en acier et cadenassées de l'extérieur. Ces portes ne sont jamais ouvertes. Toute entrée véritable s'effectue par les portails magiques qui relient le manoir à une poignée d'endroits connus seulement des Évêques et de leurs Acolytes. Les Maîtres transcendés en sortent de temps en temps, mais jamais par-devant.

Le secret du manoir Vagnoptus, ce qui fait de lui le centre du Culte de la Transcendance depuis les années 1920, est qu'il s'agit là d'une construction sur cinq dimensions. Inspiré par le Chaos Rampant, Knut Sverkersson construisit ce bâtiment pour servir de pont entre ce monde et la cour du Démon Sultan Azathoth. Peu après la construction, Sverkersson devint une partie du dieu qu'il adorait si tendrement. Désormais, grâce aux enseignements du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* , les Maîtres du Culte de la Transcendance se préparent à traverser ce même pont et à rejoindre ce même dieu.

Afin de traverser le pont menant au « Manoir des Cauchemars », il est nécessaire d'effectuer une procession complexe à travers les corridors du manoir tel qu'il existe dans notre monde. Chaque pièce du monde réel doit être pénétrée et quittée dans un ordre précis. Une fois ce motif achevé, le portail s'ouvre entre ce monde et le manoir tel qu'il existe dans la cour d'Azathoth. Cette procession est appelée « le Pliage ». Une fois le Pliage achevé, le pont entre le manoir et son aile cauchemardesque s'ouvre.

Contrairement à la maison du monde réel, le Manoir des Cauchemars est éclairé par des lampes à huile de toutes tailles et de toutes sortes. Celles-ci sont remplies ou remplacées de temps à autre, ce qui signifie que la majorité des lieux sont tout de même plongés dans l'obscurité ou les ténèbres. Des containers fermés en Plexiglas maintiennent les lampes en hauteur afin que les Maîtres transcendés ne mettent pas le feu aux couloirs (ce qui ne les empêche pas d'y parvenir de temps en temps). Là où les fenêtres du manoir du monde réel sont scellées, celles de sa version cauchemardesque sont simplement obstruées de l'intérieur. Il est possible d'arracher les planches qui les recouvrent (les Maîtres transcendés l'ont d'ailleurs fait à plusieurs reprises) et de s'offrir une vue imprenable sur la cour d'Azathoth (perte de SAN 1D20/1D100).

Le Manoir des Cauchemars contient plus de meubles que son frère du monde réel. Certaines de ses douzaines de pièces sont fermées depuis des décennies et contiennent des ensembles de décorations, de bibliothèques, de collections d'objets étranges ainsi que quelques corps flétris. Les pièces encore ouvertes contiennent fréquemment des meubles brisés et sentent terriblement mauvais : les Maîtres transcendés ne se préoccupent absolument pas des problèmes sanitaires humains.

La crasse et les ordures des deux manoirs ne sont pas toujours laissées telles quelles. Quelques pièces défient, d'une façon ou d'une autre, la tendance générale au désordre le plus complet.

La chapelle

Le manoir de Stockholm et sa version cauchemardesque possèdent tous deux un sous-sol étendu. Celui du monde réel est inondé, ses étendues d'eau noire pouvant atteindre trente centimètres de profondeur en certains endroits. En hiver, on peut parfois y trouver d'épaisses plaques de glace flottant à la surface. Bien qu'étant froid, répugnant et puant, le sous-sol du monde réel ne saurait être comparé aux horreurs que l'on trouve dans son frère cauchemardesque.

Regardée à travers des lunettes mal réglées par un sourd dépourvu d'odorat, la cave cauchemardesque ne se distinguera guère d'une chapelle chrétienne ordinaire. On y trouve des bancs d'église, une forme oblongue dans un coin d'où émergent de longs tuyaux, et sur le devant et le centre un autel recouvert d'un drap blanc. Des guirlandes blanches pendent des chevrons, et un bouquet de fleurs est répandu sur la table haute.

Les détails, bien évidemment, révèlent l'esthétique du Culte dans toute sa laideur. Les draps blancs ne sont pas recouverts de fleurs mais d'ongles arrachés, décolorés et soigneusement attachés en bouquets. Les formes florales sur l'autel sont un mélange nauséeux de peau fraîchement écorchée cousue astucieusement pour prendre la forme de lilas et de roses (uniquement des peaux blanches bien entendu) et d'insectes contraints d'une quelconque façon à poser pour prendre l'apparence de feuilles et de tiges.

Quant à l'orgue d'où s'échappent des mélodies extraterrestres en contrepoint des chants rituels, il s'agit d'un appareil vivant. Si une personne saine d'esprit et éduquée le voyait, elle pourrait débattre longtemps pour savoir s'il s'agit d'une forme de vie étrangère ou d'une machine issue de la biogénétique, ou d'une fusion magique entre des tuyaux organiques et un cochon à demi écorché. En vérité, cette chose a été humaine : une famille de cinq personnes s'est vue simplement extrudée sur onze dimensions afin de passer dans le monde perceptible pour quelque chose évoquant et sonnant vaguement comme un orgue d'église. (Les draps blancs sur l'autel ont été cousus avec

un grand talent mais ne sont pas remarquables outre mesure).

Bien que tout cela ressemble à une parodie blasphématoire de christianisme, poussant la moquerie au-delà du simple humour, il s'agit en réalité d'un hommage conçu et élaboré par André de Tours juste avant son rejet des sentiments humains. Celui-ci avait l'impression d'avoir enfin trouvé quelle attitude adopter vis-à-vis de son héritage chrétien et voulait préserver sa valeur d'une façon pouvant être mieux appréciée par sa nouvelle perception. Ce n'est pas une attaque contre la Chrétienté, plutôt une forme de tribut sentimental, qu'il protégera tant qu'il sera de ce côté de la transcendance. Personne n'y touche, par peur ou par indifférence.

La bibliothèque

On trouve également ici une bibliothèque, la dernière étape du Pliage, qui existe donc dans les deux mondes à la fois. Bien qu'elle soit ouverte, les fiancées et les enfants n'y entreront pas, et les Maîtres n'y provoquent aucun trouble. La pièce maîtresse en est le manuscrit original du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*, mais les rayonnages contiennent de nombreux autres textes occultes (voir page 194 pour plus de détails concernant le livre). Ce que des Agents parvenant jusqu'ici remarqueront vraisemblablement le plus seront les « trophées ».

- Un mannequin de couturier sur lequel repose une peau humaine séchée. La peau est entièrement blanche et présente un Signe des Anciens géant tatoué (le malheureux a affronté le Culte dans les Contrées du Rêve il y a quelques siècles, croyant que son Signe des Anciens le protégerait. L'histoire du malheureux pourrait bien être mentionnée dans un test occulte quelque part ; les détails sont laissés à la discrétion du gardien).
- Un jeu d'échecs. Les pièces blanches sont en os humains. Les noires semblent avoir été sculptées dans une espèce de carapace lisse aux reflets bruns. Elles semblent peu naturelles au toucher : ce n'est ni du plastique ni du bois mais quelque chose qui n'appartiendrait pas à notre Terre si on l'amenait là-bas.
- Une bouteille contenant une âme humaine. Elle semble vide, mais une personne qui la regarderait pendant un moment aurait l'impression que quelqu'un l'observe, une silhouette dans le coin de son œil, le craquement d'un pas derrière lui... L'objet lui-même est en cristal avec treize faces, et scellé. Si l'âme est relâchée elle tentera de prendre possession de l'Agent responsable afin d'exercer sa vengeance sur le Culte (opposez son POU de 14 à celui de l'Agent sur la Table de résistance ; si l'Agent gagne, il perd 3/1D20 SAN mais obtient les connaissances de l'esprit concernant le Culte ; s'il perd, l'âme nouvellement incarnée tente de purifier le manoir par le feu. Au gardien de voir si l'esprit peut être exorcisé par magie, psychanalyse ou inhalation de fumée).
- Une sorte d'horreur extraterrestre, empaillée et dressée. Elle semble étonnamment vivante et fait face à la porte principale dans une position de malveillance inhumaine (2/1D10 points de SAN).
- Un présentoir en verre contenant des échantillons séchés et pressés de plantes sans aucun équivalent sur Terre, y compris une coupe de gaturia (voir page 198 ; elle est néanmoins entièrement séchée et inutile magiquement).
- Une maquette de R'lyeh, parfaite dans le moindre détail y compris dans les angles malsains et extraterrestres. Toute personne l'examinant soigneusement perd 1 point de Santé mentale, et quelqu'un qui met un doigt à l'intérieur a 20 % de chances de se voir tiré par quelque chose doté d'une FOR de 40.

Guillaume Broche

101 ans, Maître transcendé et généalogiste des conspirations

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Français

Caractéristiques

APP	03	Prestance	15 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	00	Agilité	00 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	00	Intuition	00 %
POU	23	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	8
Santé Mentale	0

Langues

Allemand	80 %
Anglais	40 %
Français	99 %
Italien	25 %
Langage secret de Nyarlathotep	55 %
Latin	30 %

Combat
- Flétrissement : voir la description du sortilège dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.
- Réorienter 70 %
  Dégâts 3D8 (ou 2D8 points de SAN)

Sortilèges
Flétrissement. D'autres sortilèges à la discrétion du gardien.

Pertes de Santé mentale : 1/1D6





Les chambres des Évêques

Les destinations des sortilèges de Portail autorisant l'accès aux Évêques et à leurs Acolytes sont quatre chambres qui, comme la bibliothèque, existent à la fois sur Terre et dans le Manoir des Cauchemars. Ce sont les appartements privés des Évêques qui ne sont presque jamais utilisés mais demeurent un symbole important de leur lien avec Vagnoptus. Si ces hommes n'aiment guère laisser leurs Acolytes les emprunter, ils ne le montrent pas. Et si les pièces terrifient ou répugnent les Acolytes, ceux-ci ne le montrent pas non plus.

La chambre de Roger Ash

Roger G. Ash possède une petite chambre entièrement blanche : murs et plafond blancs, mince tapis blanc. Elle est incroyablement propre, totalement opposée au reste de la maison. La porte est d'un métal chromé impeccable. Elle n'arrêterait pas un Maître déterminé, mais tient à l'écart les épouses et leurs enfants. La chambre possède une salle de bain privée, également impeccable. Toutes les installations et les jointures sont blanches. La salle de bain dispose d'un grand éviter, d'un énorme bac muni de son propre réchauffeur d'eau et d'un bidet. Une fois par moiz, l'Innocent entre dans la pièce et passe deux jours à la nettoyer, frottant la moindre surface jusqu'à ce que tout soit entièrement propre.

Ash n'a placé aucun meuble dans sa chambre, et le placard a été délicatement recouvert de plâtre. Il n'y passe que peu de nuits et dans ces moments dort directement par terre.

La chambre de Lionel Glass

Lionel Glass garde également sa chambre dans un état impeccable, mais c'est là sa seule ressemblance avec celle de Ash. La chambre de Glass est pleine d'objets anciens remontant tous aux années 1890, chacun à un endroit précis. L'endroit semble étrange : contrairement au reste de la maison, les objets qu'il contient sont en effet parfaitement alignés selon un axe nord-sud. Si le bureau forme un angle étrange avec le mur, il est néanmoins parallèle à tous les autres meubles.

Le tapis est de couleur bourgogne profond, et les murs sont recouverts d'acajou du plus bel effet. Glass possède une grande collection d'objets occultes, la plupart stockés ici. Cette collection comprend une planche Ouija bien restaurée avec sa planchette en cristal ; un pendule en or avec des lettres et des chiffres, et un ensemble substantiel de tomes occultes.

Tous sont arrangés sur leurs étagères nord-sud, accordés non par sujet ou auteur, mais par couleur.

En plus de tous les tomes que le gardien voudra y placer, la bibliothèque contient les volumes magiques ou liés au Mythe suivants (les sortilèges spécifiques, pourcentages de Mythe de Cthulhu et pertes de SAN sont indiqués quand ils diffèrent de ceux du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*) :

- *Azathoth et Autres Poèmes* par Edward Derby, 1919. La reliure noire originelle a été remplacée par une solide couverture en cuir rouge sang de bœuf
- *Le Roi en Jaune*, aucune indication d'année ou d'auteur. Il s'agit là apparemment d'une transcription à la main de l'original français. L'observateur anonyme cesse d'écrire juste avant le dernier acte. (Complexité Facile 20 %, Durée Jours, Mythe 4, SAN 1)
- *Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre* par le révérend Ward Phillips. Cette copie de l'édition de Boston de 1801 montre de graves dégâts sur le troisième chapitre et la première moitié du quatrième, mais le reste du tome constitue une copie fidèle de l'original annoté. (Complexité Délicat 30 %, Durée Semaines, Mythe 3, SAN 1)
- *Le Creuser du dessous* par Georg Reuter Fischer, 1936.
- *Les Papyrus Ilarnek*, copie photostatique ; année et auteur inconnus, commentaires manuscrits dans la marge par Srinivasa Ramanujan. Il est choquant de voir que des éléments du texte interprétés normalement comme une forme de notation musicale sont, dans cette édition, mis en parallèle avec des formules géométriques par le grand génie indien des mathématiques. (Complexité Ardue 50 %, Durée Semaines, Mythe 9, SAN 1)

Le placard contient des vêtements des années 1890. C'est ce que porte Glass quand il se trouve dans le manoir.

La suite de Nathan Harmati

Les pièces de la suite de Nathan Harmati forment une chapelle vouée à la violence. Dans la première chambre de la série, le sol est en béton, avec un siphon placé au centre, afin de pouvoir nettoyer l'ensemble à grandes eaux après qu'Harmati y ait réduit un animal ou un être humain en morceaux. Les murs et le plafond sont aussi en béton : gris et sans la moindre décoration. Dans un des coins pend un sac de sable usé ; son revêtement blanc porte la marque des coups mais aussi de nombreuses éclaboussures rouges.
Après avoir traversé la salle grise, on parvient à la chambre d'Harmati. Le tapis est rouge, et un des murs est recouvert de photographies sur la mort et ses artifices : guillotines, avions de guerre, nuages atomiques et scènes des camps de la mort nazis. Le lit à haut est énorme, recouvert d'une authentique peau de zèbre et placé contre un des bords. Le mur opposé est couvert de couteaux et d'armes à feu, partant des pistolets à silex, des épées flamberges pour arriver aux armes automatiques à visées laser... Ce panneau contient également une porte menant à la salle de bain d'Harmati, aussi peu remarquable que le placard. L'autre côté de la pièce, néanmoins, reçoit une étrange sculpture : flanqué par les seules fenêtres non-calfeutrées de la maison (donnant sur la Terre) se trouve un conglomérat d'os, de pistolets, de couteaux, de touffes de cheveux humains, de dents en or, de baïonnettes et d'une soixantaine de bougies rouges à demi consumées. Sa forme est grossièrement pyramidale, des fusils lui servant d'arêtes et se rejoignant au sommet. Un crâne se trouve à l'intérieur de la pyramide, et un bassin humain dont les trous sont garnis de bougies surmonte l'ensemble.

La suite d'Andrew St. Claire

La chambre d'Andrew St. Claire est généreusement meublée : un lit immense avec une tête dorée, des draps de soie et des oreillers garnis de plumes. Le bureau, le fauteuil et l'armoire appartenaient autrefois à Warren G. Harding. Le tapis sur le sol est un chef-d'œuvre d'art perse, quelque peu gâché par la tâche de pizza qui tomba dessus et ne put être lavée correctement.
En fait, de tels écoulements et autres marques défigurent hélas la plupart des trésors et des meubles de St. Claire. Son bureau croule sous un tas informe de taxes, de dossiers, d'emballages de crèmes glacées, de chèques, de photos, de paquets de pâtés en croûte, de cartes et de barres au chocolat. L'endroit est nettoyé de temps à autre, mais redevient chaotique dès la venue de son propriétaire. Celui n'autorise personne d'autre à pénétrer dans son sanctuaire quand il se trouve dans le manoir, et il montre un véritable mépris pour toute l'opulence dans laquelle il réside.

Les résidents

Les premiers résidents du Manoir des Cauchemars sont les Maîtres transcendés qui attendent de rejoindre leur dieu Azathoth. Viennent ensuite les Évêques qui sont venus voir leurs supérieurs, ou plus rarement passer la cérémonie du Mariage Final et s'élever au rang de Maître. Les Acolytes viennent également voir les Maîtres et superviser les activités des serviteurs eunuques qui résident là de manière permanente.
Les Maîtres se déplacent comme ils l'entendent, se lançant dans toutes sortes d'activités. Ils se contentent généralement de regarder dans le vide ou pire, par la fenêtre, enregistrant peut-

Enfant de Nyarlathotep

Race de Serviteurs Inférieurs

C'était comme un escargot géant, couvert de sang, mais avec des jambes, des jambes osseuses et blanches comme un crabe ou un insecte, et avec un œil, un œil marron qui semblait tellement HUMAIN !
Hans Donnerkvist, Stockholm

Ces créatures repoussantes sont le produit de la répugnante vitalité de Nyarlathotep agissant sur la chair morte des humains. Chaque Enfant de Nyarlathotep mesure approximativement 35 centimètres de long et est apparemment composé de chair souple et humide évoquant de la matière cérébrale. La créature s'agite sur ses six jambes qui semblent faites de doigts squelettiques humains. Le corps est une masse grise gélatineuse, derrière laquelle émerge une longue queue qu'on ne peut comparer qu'à une langue humaine de 20 centimètres de long. Au milieu de cet appendice se trouve un unique œil humain. La pointe de la langue s'ouvre comme la bouche d'une lamproie, révélant de minuscules incisives humaines.
Les Enfants de Nyarlathotep errent dans la version cauchemardesque du Manoir Vagnoptus de Stockholm.

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	1D6	3-4
CON	1D6	3-4
TAI	1D2	1-2
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	4D6	14

Mouvement : 10
Points de Vie : 3-4
Impact moyen : -4

Compétences
Discrétion 65 %
Pister 65 %

Combat
• Morsure empoisonnée 50 %
Dégâts : venin liquéfiant de VIR 16

Protection : Aucune

Sortilèges : Aucun

Perte de Santé mentale : 1/1D8

Note : la morsure d'un Enfant de Nyarlathotep est nocive pour les humains ; ces monstres injectent une toxine liquéfiant les tissus à son contact, créant des blessures particulièrement atroces. Le poison n'affecte que la race à partir de laquelle l'Enfant a été conçu (dans le cas de ceux servant le Culte, les humains ; les Enfants issus de races différentes auraient des capacités différentes).

Épouse de Nyarlathotep

Race Inférieure de Serviteur

Carac.	Dés	Moyennes
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6+12	22-23
TAI	1D6+6	9-10
INT	0	0
POU	1D3	2
DEX	3D6	10-11

Mouvement : 8
Points de Vie : 16-17
Impact moyen : +2

Compétences
Athlétisme 75 %
Écouter 65 %
Pister 70 %
Trouver Objet Caché 75 %

Combat
• Griffes 50 %
Dégâts 1D3 + 2
• Gourdin improvisé 30 %
Dégâts 1D8 + 2

Protection : en tant que mort-vivantes, les Épouses sont immunisées aux effets de la noyade, de la suffocation et des blessures majeures. Les armes pouvant empaler ne leur infligent que 1 point de dégâts. Le feu, l'électricité, les armes à effet de souffle et les armes de mêlée ne font que leurs dégâts les plus bas.

Sortilèges : Aucun

Perte de Santé mentale : 1/1D8

Note : les Épouses de Nyarlathotep sont un effet secondaire du Mariage Supérieur des Évêques. Ces créatures ressemblent exactement à ce qu'elles sont : des corps décapités et réanimés de jeunes femmes, vêtues de leurs robes de mariage souillées de sang et de crasse. Après des années passées dans le Manoir des Cauchemars, ces créations de dentelle autrefois immaculées sont désormais recouvertes de tâches de sang brunâtres. Ne guérissant pas, leurs corps montrent l'usure du temps passé dans les corridors de la folie sans pour autant subir les ravages de la décomposition. La plupart ressemblent à un cadavre vieux d'un mois doté d'ongles cassés, d'une peau grisâtre, d'un hideux tronçon de cou et émettant une atroce odeur de corruption.
Les Épouses se déplacent et perçoivent avec une capacité surnaturelle, comme si leurs cinq sens continuaient de fonctionner à la perfection en dépit de leur absence de tête. Elles sont aussi rapides et agiles que si elles étaient vivantes. Elles attaquent en utilisant toutes les armes de mêlée disponibles ainsi que leurs mains nues.
Le nombre d'Épouses est lié au nombre d'Évêques (un peu plus d'une douzaine) ayant existé depuis que la Alta Vendita est devenue le Culte de la Transcendance. Pendant ces dernières décennies les Épouses ont perdu certaines des leurs, parfois à cause d'altercations absurdes entre elles et les Maîtres transcendés. Certaines d'entre elles pourraient ainsi avoir des membres en moins ou inutilisables, ce qui pourrait affecter leur capacité à se déplacer ou à attaquer. Une ou deux ont vu leurs membres arrachés : ces derniers errent encore dans les corridors, la nuit, se consacrant à quelque tâche impossible à comprendre...

être mentalement la géographie des entités aussi grandes que des planètes qui orbitent autour du centre noir du cosmos. On peut également les voir errer dans les couloirs, perdus dans leurs pensées, ou se parlant à eux-mêmes dans toutes sortes de langues (dont certaines humaines). Il leur arrive de se blesser, attendant de voir quelles révélations émergeront des guérisons tortueuses de leur corps. À l'occasion, un Maître est submergé par le besoin de faire à nouveau l'expérience de l'humanité, brièvement, pour se souvenir de la distance parcourue. Il peut se mettre à pleurer de façon incontrôlable, à se faire mal ou à torturer les autres. Il peut parfois tuer un serviteur ou l'agresser avec les terribles excroissances qui ont remplacé sa chair humaine.

Les serviteurs des Maîtres transcendés sont soit des Acolytes ayant échoué (ou ayant été purgés), soit des ennemis puissants du Culte. Tous sont des mâles. Ils ont été castrés et se sont vus arracher la langue avant d'être relâchés dans les corridors du Manoir Vagnoptus comme de la vermine. Ils sont fous mais efficaces, et sont habités par leur désir pathétique de fournir de la nourriture, des vêtements et des divertissements à leurs seigneurs.

Ces castrats fous et muets ont des caractéristiques humaines moyennes, une SAN de 0, aucune véritable compétence et aucun sortilège. Attaqués, ils s'enfuient et connaissent très bien l'endroit. Quand un intrus est au plus mal ils sortent de leur abri pour le mutiler et le tuer. Un Acolyte visite le manoir chaque jour, prenant en charge les problèmes quotidiens liés au monde réel tels que l'eau, la nourriture et le reste. La plupart des Acolytes évitent le contact des Maîtres autant que possible ; certains par peur ou dégoût, d'autres par respect. Les Maîtres sont si éloignés de la compréhension d'Henry Nemmers, par exemple, que le simple fait de se trouver dans la même maison le rend humble, le pousse à chercher de nouvelles vérités et d'autres délires.

Autres créatures infectant la maison, les Enfants de Nyarlathotep, créés à partir de têtes coupées et violées durant le Mariage Supérieur (décrit page 200). Ces bêtes se nourrissent comme elles peuvent, attrapant de temps à autre un serviteur isolé et se nourrissant de sa chair pendant des semaines. Ils restent la plupart du temps dans les ténèbres des coins les plus reculés, attendant les rares instructions de leurs pères.

Et puis il y a les épouses décapitées des Mariages Supérieurs. Ces malheureuses victimes dérivent sans fin de pièce en pièce, vêtues de robes de mariage incrustées de sang, les mêmes que le jour du rituel. Elles sont les véritables gardiennes des Maîtres, fanatiquement loyales et d'une brutalité ahurissante. Leur résurrection leur a offert une force surnaturelle, une quasi-invulnérabilité et des perceptions surnaturelles permettant de remplacer leurs yeux et oreilles perdus. La vue d'une épouse sortant à pas légers d'un corridor enténébré signifie pour un intrus une mort presque certaine.

Les Évêques

Il faut un certain genre d'homme pour créer un fou complet, ce que sont devenus les quatre Évêques Harmati, Ash, Glass et St. Claire tout en ayant encore l'air totalement rationnels. Ces hommes ont moins d'autorité, théoriquement, que les Maîtres transcendés qui se sont tant investis dans la folie malveillante qu'ils en ont oublié leur propre nom. Dans le monde réel cependant, ils sont les véritables maîtres du Culte, prenant les décisions au jour le jour et en établissant les priorités. Après tout, lorsque vous transcendez votre humanité à ce point, vous n'avez que peu de raisons de donner des ordres en dehors des confins de votre propre boîte crânienne (ce qui ne veut pas dire que ce soit toujours le cas). Même lorsque les Maîtres parlent, les Évêques ont à charge d'interpréter leurs mots. La plupart du temps, ils sont même les seuls à les entendre. En un sens, cette relation ressemble assez à celle unissant le



Démon Sultan Azathoth et Nyarlathotep, les Maîtres transcendés jouant le rôle du puissant Dieu aveugle et idiot et les Évêques celui du Messager capable de donner forme à la volonté du Dieu Extérieur.
Les quatre Évêques du Culte de la Transcendance sont parfaitement adaptés à leurs sphères de responsabilités. Leurs vies sont des modèles de perversion, d'audace et de vanité. Pris séparément, chacun d'eux s'est abondamment nourri des vices qu'offrent les quatre Sièges avant d'aller plus loin. Ils apprécient encore les plaisirs de l'humanité mais ne s'y adonnent que lorsqu'ils le veulent : ils présentent désormais un détachement absolu (l'apparence extérieure de leur sociopathie) qui gouverne toutes leurs actions et les empêche de sombrer dans les travers des simples humains.
Peu de personnes connaissent leurs noms à l'exception des Acolytes et ceux dont c'est le cas regardent les quatre hommes avec crainte et respect. Les quatre Évêques et leurs huit seconds connaissent la vérité de Vagnoptus. Pour ceux qui connaissent leur existence, les Évêques sont les autorités ultimes du Culte.

Roger G. Ash

Roger Ash était poète dans les années 50, contemporain mineur de Jack Kerouac et de William S. Burroughs. Il était connu pour sa capacité à combiner une philosophie sinistre avec une certaine inventivité verbale. Ginsberg le surnommait le « Black Beat », terme que Burroughs réduisit en « le Bleat » (le lamenteur). En 1975, Ash commença à noter que sa mémoire n'était plus aussi vive que ce qu'elle avait été. Les mots qui sortaient autrefois avec aisance de son esprit commençaient à lui résister. Il devint bientôt incapable d'écrire de la poésie par manque de vocabulaire. Roger Ash est aphasique : il souffre d'un trouble mental qui dissocie les mots de leur sens. La perte de la capacité à communiquer clairement rendait ses pensées particulièrement frustrantes et terrifiantes pour les autres. Pour un homme qui faisait de la poésie son gagne-pain (et surtout son identité), la perte était dévastatrice. Ash essaya l'hypnose, les produits chimiques et les remèdes populaires. Rien ne marcha. Dans son désespoir, il se tourna vers l'occultisme et finit par trouver un chemin menant à Nyarlathotep. Le Messager des Dieux Extérieurs lui assura être le seul à pouvoir alléger ses souffrances. Cette promesse fut tenue, bien qu'à la façon empoisonnée du Chaos Rampant ; Ash ne souffre plus car elle a perdu toutes ses émotions, sa capacité de ressentir de l'empathie. Il est devenu vide, animé seulement par ses appétits et sa dévotion, capable de toutes les atrocités. Il lui arrive encore de produire de la poésie, une poésie chargée de puissance surnaturelle et capable de briser l'esprit de ses lecteurs.

Ash entama son association avec le Culte de la Transcendance grâce à la Fraternité du Nouveau Potentiel. Ayant été touché personnellement par la volonté de Nyarlathotep, il grimpa rapidement les échelons et devint vite Acolyte du Siège de la Chair. Quand l'ancien Évêque Carlos Sanriki se transcenda, Ash s'assura vite de la chute de son rival potentiel et reprit le poste. Il occupe cette place depuis 1991. Il se fait actuellement passer pour un membre du Sénat secret, tentant à la fois d'en faire un culte à son image et de le faire aller dans le sens plus large du Culte.
Il a repoussé pour le moment l'utilisation du Portail des Changements (voir page 198), s'attachant encore aux illusions de la célébrité et du prestige liés à son statut de poète. Sa santé vacillante, néanmoins, pourrait bientôt le forcer à changer de corps. Il a déjà sélectionné plusieurs membres du Sénat secret pouvant correspondre à ses besoins tout en flattant son ego.

Faire l'expérience de Roger Ash

C'est le plus distrait des Évêques. Ash est plus susceptible que les autres de subir des distorsions spatiales et temporelles (voir page 171), et moins susceptible de s'en apercevoir (Harmati s'en est aperçu et est dévoré par l'envie, craignant que Ash n'obtienne la récompense finale avant lui).
Comme tous les Évêques, la présence de Ash créé une distorsion cognitive reconnaissable entre toutes. Dans son cas, toute personne le regardant remarque une paire de cercles gris dans la périphérie de sa vision, des cercles qui se déplacent alors que son point de focalisation change de façon à ne jamais pouvoir être regardés directement. De plus, une masse floue et pyramidale est soudain visible dans le fond. Il ne faut que quelques secondes pour reconnaître cette forme comme étant celle de son propre nez. Comprendre ce qui arrive au nez aide à comprendre les cercles gris. Votre nez est toujours dans votre vision. Votre cerveau l'ignore, cette donnée étant superflue, mais vous pouvez choisir de regarder le haut de votre nez si vous le voulez. De même, ces cercles gris sont les points aveugles naturels de votre vue, des zones liées à aucun récepteur et correspondant à l'endroit où les nerfs se connectent. Tout cerveau humain dispose d'un ensemble d'instructions neurales qui « recouvrent » ces points aveugles pour donner l'illusion d'un champ de vision continu. En regardant Ash cependant, ce petit logiciel chimique plante, rendant visible quelque chose qui a toujours été là. Réaliser que son cerveau se comporte étrangement coûte 0/1 SAN. Rattacher cet effet à une personne coûte 0/1D6 points supplémentaires.

Roger G. Ash,

91 ans, Évêque du Siège de la Chair

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain
Éducation : études de journalisme incomplètes à l'université de Pennsylvanie
Profession : Ash poursuit sa vie de poète vieillissant de la Beat Generation

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	09	Agilité	35 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	23	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	55 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	99 %
Culture artistique : Poésie	95 %
Feindre l'équilibre mental	85 %
Mythe de Cthulhu	99 %
Négociation	55 %
Persuasion	80 %
Sciences de la vie : Pharmacologie	60 %
Sciences occultes	70 %

(Toutes les compétences de communication sont réduites de 5 % si Ash se trouve dans une phase aphasique. Cela comprend sa capacité à feindre l'équilibre mental).

Langues

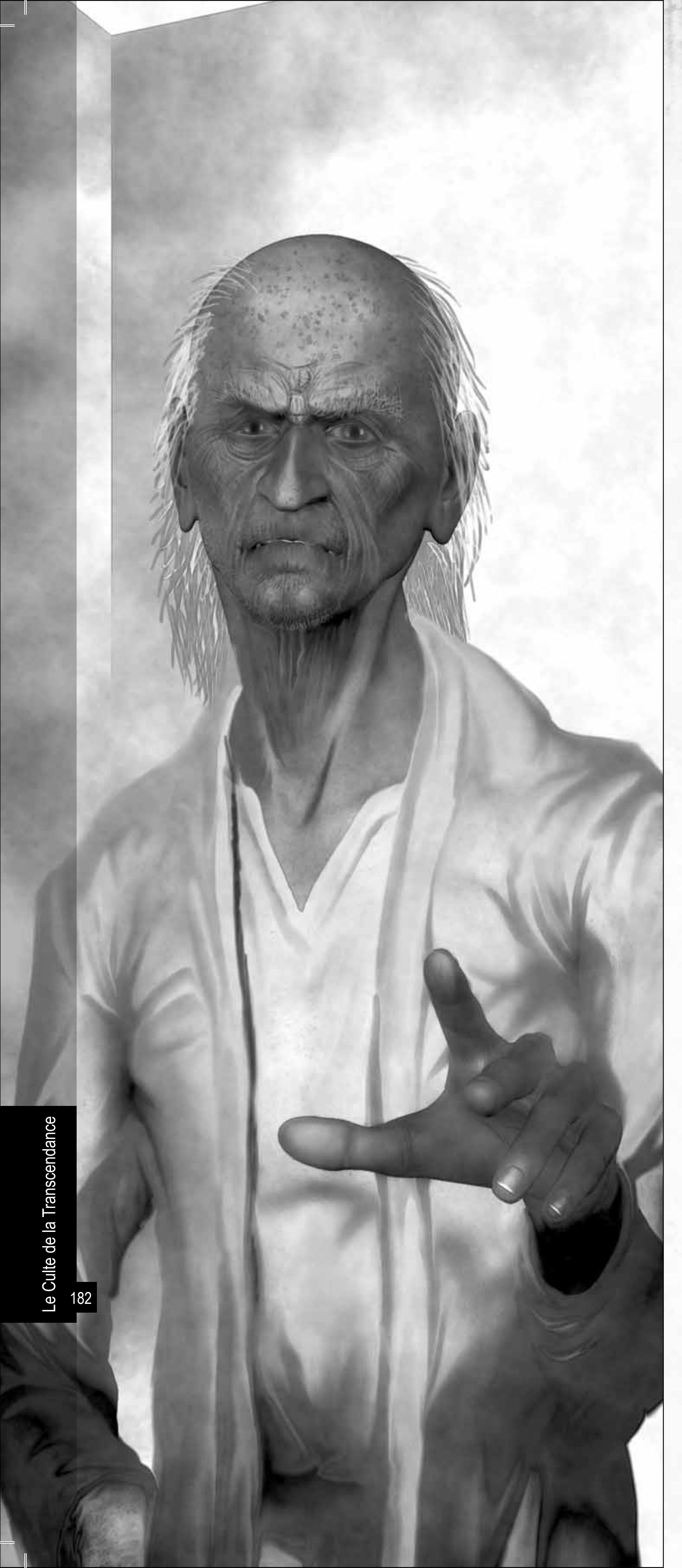
Anglais	99 %
Français	50 %
Langage secret de Nyarlathotep	55 %
Suédois	75 %

Combat

- Terrible Malédiction d'Azathoth : voir la description du sortilège dans le livre de base de L'Appel de Cthulhu.

Sortilèges

Appeler/Congédier Hastur, Cérémonie de la Rose, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Portail des Changements, Poudre d'Ibn Ghazi, Route des Âmes, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Verre Sauvage.



Description physique

La vie dissolue de Roger Ash a prélevé son dû sur son corps. Sa carcasse de drogué est affaiblie et flétrie. Sa peau a la texture du parchemin et sa voix ressemble à un murmure rauque. Ses yeux sont enfoncés et mouillés. Son nez pend sur sa figure comme une banane trop mûre. Ses mains tremblent légèrement.

Andrew St. Claire

Élevé dans un milieu luxueux et fortuné, Andrew St. Claire connut une enfance dépourvue d'affection. Ses parents absents le traitaient à peine mieux qu'un élément de décoration, quelque chose à utiliser dans les portraits de famille mais le reste du temps aussi invisible qu'inaudible. Il fut encouragé toute sa vie à obtenir le succès matériel et une justification externe à son existence, et il y a réussi. Rien de tout cela, cependant, n'a étanché sa soif. Incapable d'obtenir l'amour dont il fut privé étant enfant, St. Claire cherchait constamment une nouvelle récompense, une nouvelle justification externe qui se révélait à chaque fois incapable de satisfaire le vide qui le composait. Puisque tout ce qu'il désirait tombait sans difficulté entre ses mains (excepté ce dont il avait le plus besoin), il ne développa jamais la capacité de chérir quelque chose. Ses parents ayant rejoint le Cercle exalté, il hérita de leur place. Un des Gardiens perçut sa douleur et son potentiel et lui offrit une place dans le Culte comme moyen de répondre à ces deux qualités. Le seul prix à payer serait son humanité, quelque chose que St. Claire n'avait jamais chéri outre mesure. Celui-ci se demande parfois s'il n'aurait pas davantage apprécié de tuer ses parents insensibles s'il n'avait pas vendu son âme. C'est là le sentiment le plus proche d'un regret que ce qu'il pourra jamais ressentir.

Après avoir servi le Cercle exalté pendant vingt ans, St. Claire appliqua ses dons entrepreneuriaux au recrutement. Il coopta un grand nombre de groupes dont Opération Nouveau Jour et prit la place d'Acolyte du Siège de l'Avarice. Il servit bien son Évêque et survécut à plusieurs tentatives d'assassinats de la part de son rival. Beaucoup pensaient qu'il succéderait à Cervelli en tant qu'Évêque de l'Avarice dès que le vieux monstre cupide aurait rejoint les Maîtres transcendés. Pourtant quand Guillaume Broche, Évêque du Siège de la Haine, se transcenda en 1975, St. Claire y vit une opportunité. Il approcha les deux Acolytes qui s'affrontaient pour la place et promit à chacun de l'aider contre l'autre en échange d'un peu d'aide contre son propre rival pour le Siège de l'Avarice. Sans surprise, aucun Acolyte de la Haine ne survécut, pas plus que ne survécut l'autre Acolyte du Siège de l'Avarice. Plus incroyable, il parvint à prendre de vitesse Nathan Harmati et à prendre la position juste sous son nez.

St. Claire s'est révélé un excellent choix pour l'évêché de la Haine, étant lui-même si peu affecté par ce sentiment. Il a utilisé le Siège avec la froide indifférence d'un maître d'échecs manœuvrant ses pièces sur l'échiquier au mieux pour servir les buts du Culte. Il a bien conscience de la jalousie de Nathan Harmati et de son désir de prendre le contrôle du Siège de la Haine. Bien qu'aucun Évêque n'éprouve d'amour pour ses compères, Glass et Ash préfèrent tous deux voir St. Claire à la tête du Siège de la Haine et le soutiennent dans toutes ses confrontations avec Harmati.

Faire l'expérience d'Andrew St. Claire

De tous les Évêques, Andrew St. Claire semble le moins probable à faire l'expérience de troubles spatiaux des suites de son Mariage Inférieur (voir page 199) bien qu'il soit aussi peu lié au temps que tous ceux ayant traversé cette cérémonie. Il peut forcer son chemin à travers un angle si besoin est, mais ce besoin ne se présente jamais et, compte tenu de ses habitudes sédentaires, il est difficile de l'imaginer explorant l'espace par simple curiosité.

Son Mariage Supérieur lui a permis de tordre l'inconscient collectif de la même façon que le Premier a fait de lui un perturbateur de l'espace-temps. Il semble avoir eu de la chance dans cette affaire car le retournement neural qui prend place près de lui opère généralement dans son sens.

Cette perturbation a à voir avec les circuits biologiques évolués et les réactions instinctives. Presque tous les humains présentent une réponse émotionnelle intuitive face aux enfants et aux animaux dont les yeux et la tête sont trop gros comparés à leur corps. Pour dire les choses simplement, nous trouvons « mignonnes » les créatures tombant dans cette catégorie. Les chiots, les chatons, les enfants, E.T., certaines figurines... tout cela rentre dans la recette et tend à nous attendrir malgré nous. Nous les trouvons adorables.

Un instinct similaire consiste à ostraciser et à éviter ceux dont l'apparence diffère radicalement de la nôtre. C'est là une des origines du racisme (bien que ce ne soit pas la seule raison ni la plus pertinente) qui offre au Siège de St. Claire tant d'opportunités. Les gorilles fuient les singes galeux avec leurs yeux décolorés et leurs dents en moins. Les humains détournent les yeux des clochards en piteux état des stations de métro.

À trois mètres d'Andrew St. Claire, ces instincts sont inversés. Soudain, ceux qui dévient de la norme morphologique (les blessés, les scarifiés, les malades et - heureusement pour St. Claire - les obèses) deviennent brusquement « mignons ». Au contraire, les choses mignonnes deviennent quelque peu dérangeantes. Cette dissonance cognitive coûte 1/1D6 SAN.

De temps en temps, St. Claire se plaît à jouer avec les gens affectés par ce champ d'altération. Il aime voir les humains faire la grimace, soudain dégoûtés par leurs propres enfants ou leur tendre amour.

Description physique

St. Claire est obèse mais n'est pas du genre à passer pour un bon vivant. Sa chair pend à ses os comme des sacs de sable mouillé semblant l'ancrer sur Terre. Il mesure 168 centimètres pour 145 kilogrammes et possède une épaisse crinière blanche. Ses mouvements sont lents et prudents, moins gracieux que méticuleux. Ses yeux verts aux paupières épaisses bougent avec un dédain paresseux.

Lionel Glass

Lionel Glass était un marchand londonien dans les années 1880. Il réussit principalement grâce à ses comptes méticuleux et son insistance pour mettre de l'ordre dans toutes ses transactions. En vieillissant, il commença à faire preuve de ce que la médecine moderne reconnaîtrait comme des TOC, des troubles obsessionnels compulsifs. Les neurologues d'aujourd'hui pensent qu'il existe un neurotransmetteur nous apportant le sentiment d'accompli. Les personnes ne produisant pas cet élément en quantité suffisante n'en ont jamais fini avec rien. Elles se lavent donc les mains jusqu'à saigner, sans jamais se sentir propres. Elles reviennent sur leur pas vérifier cinquante fois que le fer à repasser est bien débranché avant de partir. Après la première vérification, ils savent intellectuellement que celui-ci est bien éteint, mais ils ne peuvent se débarrasser de ce sentiment diffus d'inaccompli. Dans les années 1880 il n'existait aucune explication. Glass était un nettoyeur compulsif, ce qu'il est encore aujourd'hui (bien qu'il ait été libéré des dégâts neurologiques de son corps d'origine, il ressent un besoin créé par l'habitude de vérifier, compter et laver). Il interpréta ses troubles sous un angle spirituel, chercha un sens et une foi pouvant l'apaiser, en vain. Dans son désespoir il se tourna vers le mysticisme ; rejoignant un groupe appelé les Allumeurs, il apprit que les secrets du temps et de l'espace pouvaient être siens s'il leur jurait obéissance. Il obtempéra et eut le privilège de devenir le vaisseau d'un explorateur yithien voulant connaître le Londres victorien. Pendant des décennies, Glass participa régulièrement aux rituels permettant à des êtres extraterrestres de piloter son corps et ceux des autres Allumeurs. Il servit bien ses maîtres mais ne parvint pas à se débarrasser de cette terrible crainte disant qu'il ne connaîtrait l'accomplissement que dans la tombe. En 1926, des agents du Culte de la Transcendance approchèrent Glass qui s'était élevé aux plus hauts rangs des Allumeurs et lui demandèrent de livrer l'organisation au Chaos Rampant. Le Culte

Andrew St. Claire

74 ans, Évêque du Siège de la Haine

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain
Éducation : Cambridge (seconde classe en Lettres classiques), Master of Business de l'école de Management de Yale
Profession : financier et manipulateur de la Bourse

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	45 %
Comptabilité	83 %
Conduite	45 %
Crédit	99 %
Droit	55 %
Écouter	35 %
Feindre l'équilibre mental	90 %
Métier : Informatique	30 %
Mythe de Cthulhu	99 %
Négociation	80 %
Persuasion	80 %
Psychologie	82 %
Sciences occultes	70 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	99 %
Français	50 %
Langage secret de Nyarlathotep	70 %
Suédois	80 %

Combat

- Flétrissement : voir la description du sortilège dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.

Sortilèges

Cérémonie de la Rose, Contacter Astom Niturba, Contacter Niot Abur Am'st, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Portail des Changements, Poudre d'Ibn Ghazi, Route des Âmes, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Verre Sauvage, Voix de Ra

Lionel Glass

160 ans, Évêque du Siège de l'Avarice

Origine ethnique : Caucasien (tout comme son corps actuel)
Nationalité : Britannique (la nationalité de son corps piraté est américaine)
Éducation : King's College, Londres ; Première classe en Droit
Profession : Lionel Glass n'a aucune occupation en dehors du Culte. Son corps piraté était un frère du Cercle exalté nommé Darren French, qui venait tout juste d'obtenir son diplôme de droit.

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	75 %
Comptabilité	80 %
Crédit	99 %
Droit	60 %
Feindre l'équilibre mental	80 %
Médecine	40 %
Métier : Contrefaçon	65 %
Mythe de Cthulhu	99 %
Négociation	70 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	45 %
Sciences humaines : Histoire	60 %
Sciences occultes	75 %
Technologie yithienne	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Allemand	50 %
Anglais	99 %
Espagnol	45 %
Français	45 %
Langage secret de Nyarlathotep	60 %
Suédois	60 %

Combat

• Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu : Glass possède une épingle à cravate en cuivre météoritique sur laquelle le sortilège a été gravé en lettres microscopiques. Elle est enchantée à l'aide de 10 points de POU (+ 100 % de chances de réussir l'invocation) et le matériau météoritique permet au sortilège d'être lancé par temps couvert ou la nuit.

Sortilèges

Commander à un Fantôme, Commander aux rats, Commander aux serpents,Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Contacter un Profond, Contacter une Goule, Contacter un Yithien, Contacter Yig, Création de Portail, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Portail des Changements, Route des Âmes, Signe de Voor, Verre Sauvage

lui promit que son initiation le mènerait à l'oblitération de toutes ses souffrances et questions humaines. Glass trahit volontiers ses camarades Allumeurs et leurs maîtres yithiens, ce qui lui valut le statut d'Acolyte au sein du Culte. Depuis lors, il est passé plusieurs fois par le Portail des Changements pour se débarrasser d'un corps malade ou vieillissant.

Faire l'expérience de Lionel Glass

En plus des phénomènes d'espace-temps associés au Premier Mariage (voir page 199), la séparation mystique entre Lionel Glass et la conscience humaine ordinaire altère le fonctionnement cérébral de ceux qui l'entourent. L'effet est subtil et à moins que quelque chose n'attire l'attention dessus, nombreux de ceux qui en font l'expérience (puis retournent à la normale) ne remarquent rien.
Les droitiers deviennent gauchers et les gauchers droitiers quand ils se trouvent à 3 mètres de Lionel Glass. Ce changement de dominante est si fluide et si instinctif que de nombreuses personnes prennent leurs clefs, allument leur cigarette ou se mouchent avec la « mauvaise » main sans s'en rendre compte. Il faut réussir un test de Trouver Objet Caché pour remarquer cette altération, avec un malus de - 10 % si vous êtes la seule personne présente. En prendre conscience coûte 1/1D4 SAN.

Description physique

Le corps le plus récent de Lionel Glass est un jeune homme banal, dans les 25 ans, choisi pour sa forme physique plutôt que pour sa beauté. Glass a tendance à négliger son corps d'emprunt et son corps actuel est devenu pâle et malingre. Il a des yeux bleu pâle et des cheveux blond terne. Glass s'agite en permanence, réarrangeant constamment de petits objets pour éliminer les angles corrects. Il porte souvent un masque chirurgical et ses mains sont toujours à vif à force d'être nettoyées.

Nathan Harmati

Nathan Harmati n'était pas désiré, le fils d'une Indienne de Bombay. Son père, un marchand et marin jamaïcain, s'enfuit quand cette dernière tomba enceinte. Elle ne se maria jamais et subit un stress terrible durant sa grossesse. Sa souffrance, ajoutée à un travail long et harassant, la tua. Nathan fut élevé par une grand-mère qui avait le sentiment d'avoir échangé sans le vouloir une fille aimée contre un petit-fils bâtard entre deux castes. Peu importent les efforts qu'il faisait, rien n'était assez bien : ses grands-parents ne lui pardonneraient jamais d'être né. S'il avait été un Hindoustani pur-sang, les choses auraient pu être pardonnées, mais il n'était que le rappel constant de ce qu'ils voyaient comme le comportement dégradant de sa mère. La rage de Nathan fit rapidement surface et fournit à son grand-père une excellente excuse pour que celui-ci lui administre de sévères corrections. Nathan quitta le domicile à 14 ans. En tant que jeune garçon esseulé, il était vulnérable et fut souvent exploité pendant son adolescence. À l'âge de 18 ans, c'était devenu un errant endurci. Ses émotions avaient été pratiquement annihilées si on exceptait la colère. En travaillant comme docteur à Mombasa, Harmati tomba sur un pamphlet de l'Église de l'Entrevie : « En avez-vous assez d'une vie que vous ne pouvez changer ? » Ne voulant rien d'autre que prendre sa vie en main, le garçon rejoignit l'Église et la prit également en charge.
Recrutant plusieurs personnes qui détestaient autant que lui le monde et voulaient le changer, Harmati bâtit son pouvoir au sein de l'Église jusqu'à ce qu'il devienne Haut Ancien en 1933. Il lança immédiatement un programme de guerre et d'expansion occulte, à la fois contre les autres cultes et sectes de « développement personnel » de la Dépression américaine, et surtout contre les sombres pouvoirs des Contrées du Rêve. Sa longue guerre contre Dwight Reynolds attira l'attention d'Egbert Sharpe, Évêque de la Haine, qui recruta Harmati en tant qu'Acolyte en 1940. Après que Sharpe se soit transcendé en 1945, l'ambitieux passa trente ans à planifier la chute de son nouvel Évêque, Guillaume Broche, mais il fut doublé par l'Acolyte de l'Avarice de l'époque, Andrew St. Claire, Broche se transcenda à son tour. Harmati s'empara de l'autre évêché libre, le Siège de la Peur, en 1979, suite à un affrontement particulièrement coûteux et sanglant. Pas moins de six Acolytes furent tués ou neutralisés durant cette politique de la terre brûlée. La survie d'Harmati est due à la fois à son talent et à la chance ; il ramena l'Église de l'Entrevie dans le giron de son nouveau Siège pour protéger son pouvoir de son rival St. Claire.
Cela ne l'empêche pas d'être terriblement frustré de s'être fait voler la Haine. Il convoite ce Siège comme s'il s'agissait d'une arme indispensable à sa propre guerre de vengeance contre le monde. S'il doit pour cela tuer les autres Évêques, détruire le Culte ou se débarrasser des Maîtres transcendés, Nathan Harmati se vengera de sa naissance.

Faire l'expérience de Nathan Harmati

Harmati passa le Portail des Changements en 1960, volant le corps de son propre petit-neveu. Il le passa une nouvelle fois en 1991, piratant cette fois l'enveloppe du plus jeune fils de son petit-neveu. Les capacités liées au temps et à l'espace débloquées durant sa transition en Acolyte (voir page 199) ont fait de cet homme mortel quelqu'un d'encore plus dangereux. Heureusement pour de nombreux Agents, le second Mariage d'Harmati (voir page 200) ne

le rendit pas encore plus terrible. Les personnes situées à trois mètres de lui ne peuvent tout simplement pas percevoir la couleur verte.
Ce n'est pas un simple aveuglement perceptif (bien que ce soit aussi le cas, le vert paraissant gris). La partie du cerveau qui enregistre, se souvient et imagine le « vert » se voit temporairement désactivée. Un personnage pourrait ainsi reconnaître le mot « vert » s'il l'entendait mais serait incapable d'y penser de lui-même. Il ne pourrait même pas imaginer qu'il existe, ou qu'il a existé, une telle chose.
De plus, cette paralysie cognitive est si brusque et totale qu'elle est difficile à remarquer. Si quelqu'un est en train de regarder un objet vert quand Harmati se retire, il passe par un moment d'étonnement le temps que le cerveau se réajuste. Autrement il faut un test réussi de Trouver Objet Caché pour réaliser que quelque chose ne va pas en présence d'Harmati, et un autre après son départ pour comprendre exactement quel était le problème. Ceux qui ne s'en préoccupent pas ni n'en discutent avec d'autres finissent par oublier le phénomène comme une aberration momentanée, une forme de rêve éveillé. Ceux qui prennent le phénomène au sérieux peuvent au contraire le trouver particulièrement dérangeant ; être à nouveau confronté à cet effet pourrait alors provoquer une perte de 1/1D4 SAN.

Description physique

L'ancienne intelligence blasée d'Harmati réside actuellement dans le corps volé à son arrière-petit-neveu, un Indien de 26 ans nommé lui aussi Nathan Harmati. Ce Nathan Harmati mesure 178 centimètres et pèse environ 77 kilogrammes. Ses yeux et ses cheveux tombant sur ses épaules luisent d'une noirceur quasi-obsidienne. Ses traits pourraient être considérés comme beaux si la colère ne venait pas tordre ses muscles et sa peau en un masque de haine informe.

Les Acolytes

Une conspiration occulte internationale ne peut être micro-managée. Chaque Évêque dispose donc d'une paire d'Acolytes pour traiter les problèmes, faire tourner les affaires et aller une fois par semaine s'occuper des Maîtres transcendés.
Bien que se trouver au troisième rang de commandement du puissant Culte de la Transcendance ait ses avantages, les Évêques sont bien conscients que leurs Acolytes ne les servent pas par pure loyauté ou esprit de corps. La méthode disciplinaire diffère d'un Évêque à un autre mais elle est toujours extrême. Le taux de remplacement des Acolytes est élevé, et ils sont peu à durer plus de quelques années. La plupart finissent comme serviteurs castrés et quasi lobotomisés des Maîtres transcendés à Stockholm, ou meurent des mains de leurs collègues.
Lorsqu'ils réalisent enfin les dangers de leur position, ils sont déjà en place et doivent tirer le meilleur parti de ce qu'ils ont. Cela dit, la plupart des Acolytes se considèrent comme exceptionnels et ne voient pas comment la très courte durée de vie des autres pourrait les concerner. Chacun d'eux pense être celui capable de vaincre les statistiques, de remporter le prix et de passer au niveau suivant, voyant clairement ce qu'il a de plus à offrir que les autres abrutis.

Engvald Brasseur

Engvald naquit en 1944, alors que la Belgique était encore sous la botte nazie. Ses parents étaient membres de la Résistance et combattirent bravement l'envahisseur jusqu'à ce que le pays soit libéré plus tard dans l'année. Les Brasseur embrassèrent les idéaux de la nouvelle Europe et accueillirent l'introduction de l'Amérique comme nouveau joueur sur la



Nathan Harmati

109 ans, Évêque du Siège de la Peur

Origine ethnique : Asiatique du Sud (à l'origine métis Asiatique du Sud/Noir)
Nationalité : Britannique
Éducation : aucune exceptée l'école de la mission
Profession : Harmati n'exerce aucun métier en dehors de son service au sein du Culte, pas plus que le corps qu'il possède

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	24	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	80 %
Crédit	99 %
Discrétion	50 %
Dissimulation	55 %
Écouter	65 %
Feindre l'équilibre mental	70 %
Imposture	45 %
Métier :	
Explosifs	40 %
Serrurerie	40 %
Mythe de Cthulhu	99 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	60 %
Hindi	40 %
Langage secret de Nyarlathotep	55 %
Suédois	45 %

Combat

- Glock 9mm Automatique 70 %
  Dégâts 1D10
- Uzi SMG 65 %
  Dégâts 1D10
- Couteau à viande 60 %
  Dégâts 1D4 + 4
- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Arts martiaux (coup violent) 75 %
  Dégâts spéciaux
- Toutes les autres armes ou presque avec les chances de base + 1D20 %

Sortilèges

Cérémonie de la Rose, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Dévolution, Dissoudre le Squelette, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Portail des Changements, Route des Âmes, Signe de Voor, Verre Sauvage

Engvald Brasseur

68 ans, Acolyte de la Haine

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Belge
Éducation : licence en Psychologie, université de Bruxelles
Profession : intervenant, ancien lobbyiste pour la Communauté économique européenne

Caractéristiques

APP	05	Prestance	25 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	3

Compétences

Baratin	75 %
Comptabilité	70 %
Conduite	45 %
Crédit	85 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Négociation	65 %
Persuasion	80 %
Psychologie	75 %
Sciences occultes	65 %

Langues

Allemand	80 %
Anglais	80 %
Flamand	80 %
Français	80 %

Combat

- Browning FN 9mm Automatique 55 %
  Dégâts 1D10
- Expulsion hypergéométrique 36 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.
Fuite hypergéométrique : Brasseur a 36 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Sortilèges

Cérémonie de la Rose, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Dévolution, Dissoudre le Squelette, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Portail des Changements, Route des Âmes, Signe de Voor, Verre Sauvage

scène politique européenne. Ils virent la montée du pouvoir outre-Atlantique après la défaite du fascisme. Ils firent de leur mieux pour pousser leur fils Engvald à avoir les mêmes idéaux ; il n'est donc pas surprenant que celui-ci devint rapidement un homme malheureux, jaloux, envieux des États-Unis, doutant de son rôle dans les affaires internationales et les considérant comme un véritable vide culturel, civilisationnel et éducatif. Derrière tous ses choix de formation et de carrière se trouvait cet énorme complexe d'infériorité concernant l'Amérique et sa relation avec la Belgique. Cette impression écrasante est pourtant ce qui le poussa probablement à devenir un tel battant.

Engvald fut introduit au sein du Cercle exalté à l'université de Bruxelles. Il voyait dans son introduction un moyen d'obtenir une influence réelle, de devenir un joueur sur l'échiquier international. Avec l'aide d'autres membres en Europe, lui et ses compagnons firent pression pour assurer le succès de la Communauté économique européenne. Pour Engvald, la CEE était un moyen de reprendre le contrôle de l'Europe à l'hégémonie américaine, un moyen de remettre les États-Unis à leur place économique. Son évolution en Union européenne ne fut que la cerise sur le gâteau.

Engvald était associé à St. Claire dans les affaires ainsi que dans le Cercle exalté. Les deux hommes s'affrontèrent, il y a longtemps, pour une position de Sentinelle. St. Claire gagna la partie et Brasseur tenta de le tuer au moins sept fois, en partie à cause de sa rancune, mais surtout parce qu'il ne supportait pas de se faire battre par un Américain. Il dut néanmoins abandonner ses attaques après la promotion de son rival au sein du Culte de la Transcendance.

De son côté, St. Claire fut doublement impressionné quand Brasseur réussit à esquiver les tentatives d'assassinat qu'il avait lancées en retour. En 1975, l'Évêque fit de lui un Acolyte pour pouvoir garder le salopard à portée de main. Brasseur se vit expliquer en long et en large que, contrairement au Cercle, le Culte de la Transcendance n'était pas un endroit où le meurtre d'un supérieur était facilement toléré. Brasseur pouvait faire ce qu'il voulait de ses rivaux Acolytes mais tout le Culte lui tomberait dessus s'il était ne serait-ce que soupçonné de s'attaquer à un Évêque comme St. Claire (bien que Nathan Harmati puisse avoir une interprétation différente).

Engvald est donc devenu la créature la plus difficile à trouver dans le Culte : un Acolyte de longue durée. Cela est en partie dû à son astuce, à sa chance et à sa célébrité : tuer un ministre de l'U.E. est un peu plus dur que d'organiser l'assassinat d'un gangster ou d'un occultiste professionnel. De plus, St. Claire l'a directement protégé lors de certaines occasions, sans révéler ses motivations réelles. Il trouve sans doute Brasseur utile, et prend probablement du plaisir à le rendre redevable. Peut-être une forme de camaraderie perverse est-elle en jeu ; St. Claire déteste Brasseur mais de façon confortable, prévisible. Si Engvald mourait, il devrait développer une nouvelle forme de haine, et il est franchement trop paresseux pour s'embêter avec ça.

En dépit de sa maladresse et de ses traits quasiment repoussants, Brasseur est une célébrité mineure au sein de l'U.E. Il possède une personnalité énergique et dynamique, un air d'autorité naturel que beaucoup trouvent fascinant. Il a écrit de nombreux livres sur le succès dans les affaires (bien qu'aucun ne parle de rejoindre une conspiration diabolique) ainsi que sur le futur de l'Europe unie dans l'histoire du monde (la Turquie n'est pas vraiment la bienvenue dans sa théorie). Ses séances de lectures sont toujours bondées, et sa capacité à rendre les sentiments anti-Musulmans presque rationels et libéraux lui ont permis de maintenir son succès.

Sa santé mentale fragile prend la forme d'une paranoïa inversée visant toutes les personnes de lignée européenne, à condition que ces personnes ne soient pas impliquées dans le Culte (volontairement ou non). Tout acte perpétré par un Blanc non lié au Culte reçoit les meilleures interprétations du monde de la part d'Engvald. Il sait au fond de lui que croire en la bonté et la décence est insupportable mais une partie de lui-même ne peut s'empêcher de le vouloir. Il projette donc sa naïveté vers tous ceux qu'il ne craint ou ne méprise pas viscéralement. Si sa SAN devait atteindre le fond, la nation belge risquerait de connaître une série de meurtres sadiques pratiqués sur des prostituées immigrées.

Description physique

Brasseur est trapu et possède des cheveux qui mêlent le brun et le poivre-et-sel. Sa peau pâle et molle est ponctuée de grains de beauté et de marques de naissance et tend à faire des plis et des bourrelets. Ses yeux globuleux sont délavés et marron. Il s'habille tout de même de façon irréprochable.

Tomas Heche

Vétéran de l'armée autrichienne, Heche bâtit sa fortune dans son pays natal en vendant de littérature néonazie sur le marché noir et en faisant de la contrebande d'armes en Europe, notamment dans les restes déchirés de l'ancienne Yougoslavie située juste au sud de l'Autriche. Orateur charismatique, doué pour l'organisation (ainsi que pour la mise en place de crimes de haine contre les immigrés pakistanais, indiens et turcs), Heche a gagné une position au sein de l'extrême-droite autrichienne.

Brasseur l'approcha à la demande de St. Claire après les attentats de Londres du 7/7. Ils discutèrent de l'organisation d'une « multinationale » antisémite/anti-Musulmans permettant de répandre la terreur en Europe. Heche ressemblait au néonazi parfait, mais Brasseur vit quelque chose de plus profond en lui et dit abruptement : « Vous seriez tout aussi prêt à monter un

groupe violent pour les Noirs, n'est-ce pas ? » L'homme faillit nier, puis il haussa les épaules sur un « Si la paie est correcte ». Heche a toujours été davantage un mercenaire qu'un zélote ; il se trouve juste qu'il a un don pour trouver ce que les gens détestent et craignent le plus et pour faire un gagne-pain de leur rejet. Avec un tel talent, il était le genre d'hommes que le Culte pouvait utiliser.

Brasseur proposa Heche à St. Claire comme « homme doté d'aptitudes pratiques » et suggéra qu'il y avait de la place pour lui dans les opérations du Culte. St. Claire fit mieux et prit Heche en tant qu'Acolyte en 2007, assassinant son prédécesseur pour faire de la place. Les relations entre les deux Acolytes se sont détériorées depuis lors, Brasseur jalousant terriblement le « wunderkind », ce qui était assurément ce que St. Claire avait en tête. Depuis, Heche et St. Claire ont travaillé conjointement pour armer les Islamistes en Europe, espérant provoquer un chaos qu'ils pourraient utiliser.

Bien que blasé et cynique quand il s'agit de violence et de manipulation, Heche n'était pas prêt à exercer ses devoirs en tant qu'Acolyte. La première fois qu'il entra dans la partie cauchemardesque du manoir Vagnoptus, un Maître (Vincenzo Cervelli pour être exact) glissa discrètement jusqu'à lui et dit : « Vous êtes nouveau ? Oh, je vous aime beaucoup ». Puis, ricanant, il demanda à son Épouse de se saisir de Heche tandis qu'il lui arrachait l'oreille avec les dents. « J'ai fantasmé sur vous pendant ma nuit de noces » murmura le Maître avant de s'enfoncer dans le manoir.

Les plus grands docteurs européens ont examiné la blessure et conclu que celle-ci présentait une forme d'infection bactérienne nécrosante l'empêchant de guérir. Heureusement, celle-ci ne semble pas contagieuse et ne paraît pas vouloir s'étendre au reste du corps, mais enlever tous les tissus infectés nécessiterait de détruire la moitié de son visage. Il a décidé de reporter une intervention aussi drastique mais la blessure le pousse à éviter d'apparaître en public sans avoir auparavant recouvert son oreille gauche.

En plus du Culte de la Transcendance, Heche possède des intérêts au sein des groupes néonazis. Il a travaillé à maintes reprises avec la cabale connue sous le nom de Karotechia, qu'il prend pour le successeur de la défunte ODESSA. L'homme ne partage pas tout ce qu'il sait avec St. Claire ; après tout, ses contacts dans ODESSA pourraient un jour lui servir de joker s'il devait tenter de supplanter l'Évêque.

La santé mentale vacillante de Heche se présente sous la forme d'une dentophobie. Capable de tuer de sang-froid, il ne supporte pourtant pas d'entendre les dents de quelqu'un s'entrechoquer sans un mouvement de recul. Il n'est pas allé chez un dentiste depuis des années, préférant se laver les dents quatre ou cinq fois par jour, si bien que certaines ont commencé à s'effondrer à force de perdre leur émail (il les a arrachées lui-même et les a enterrées en suivant une certaine cérémonie). Face à un ennemi essayant de le mordre, même un petit chien, Heche perdra toute contenance. Il attaquera l'adversaire de toutes ses forces, ignorant tout le reste jusqu'à ce que la morsure cesse. Quand sa SAN descendra encore plus bas, il arrachera ses propres dents et insistera pour que tous ceux lui adressant la parole portent un voile.

Description physique

Tomas Heche est un homme banal, mince, doté d'yeux marron et de cheveux blonds délavés. Il porte généralement un jean, des bottes de combat et une veste de surplus de l'armée autrichienne, bien que pour les réunions importantes il arbore un look plus « cadre ». Une cicatrice de couteau marque son avant-bras gauche depuis une ancienne dispute. Son oreille gauche est constamment cachée sous un bandage qu'il recouvre avec un chapeau ou ses cheveux.

Lyle William Ramshaw

L'Église de l'Entrevie recruta Lyle à la demande de l'Évêque de la Peur de l'époque, Dwight Reynolds. Dans les Contrées du Rêve, c'est un rêveur particulièrement actif, puissant et tordu. Le vide de son âme et l'atrocité de ses crimes et de ses blasphèmes ont fini par le transformer. Il apparaît désormais dans le Rêve comme un manteau flottant, vide, muni d'une capuche. Il suit et harcèle les rêveurs, jouant avec eux comme un chat joue avec une souris avant de les envelopper et de les détruire dans une symphonie de terreur. Tant de gens ont été victimes du Capuchon vide que plusieurs traités de psychologie ont été écrits dans le monde éveillé sur le « manteau noir dévorant » en tant que symbole onirique archétypal.

Quand l'Église de l'Entrevie retrouva le corps physique de Lyle, elle apprit que ses assauts nocturnes n'étaient que la réflexion onirique de ses traques éveillées. Utilisant le poison, la ruse et les sortilèges appris dans les Contrées du Rêve, Lyle avait enlevé, violé, tué et mangé plus de dix-sept victimes. Les enfants étaient ses préférées mais il prenait également des jeunes femmes quand l'opportunité se présentait. De plus, grâce à ses pouvoirs des Contrées du Rêve, il avait développé la capacité de garder leur âme en vie après la mort pour les tourmenter dans le Capuchon vide. Les voyageurs des Contrées du Rêve sur le point d'être avalés pouvaient avoir la « chance » d'avoir un aperçu des dix-sept « âmes réduites en esclavage », tissées les unes aux autres pour former le Capuchon vide. Les tableaux de Hieronymus Bosch sur les enfers ne sont rien face à l'imagination fantastiquement perverse de Lyle.

Si cela se révélait nécessaire, Lyle pourrait détruire de façon permanente une de ces âmes pour gagner temporairement 10

Tomas Heche

33 ans, Acolyte de la Haine

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Autrichien
Éducation : lycée non terminé à Linz en Autriche
Profession : vendeur d'armes au marché noir et agitateur politique

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	8

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	65 %
Comptabilité	50 %
Conduite	30 %
Crédit	75 %
Discrétion	40 %
Dissimulation	65 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Négociation	45 %
Persuasion	65 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	25 %
Sciences humaines : Histoire	45 %
Sciences occultes	65 %
Se cacher	50 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	40 %
Danois	15 %

Combat

- Fusil d'assaut Steyr AUG 60 %
  Dégâts 2D6
- Glock 9mm 66 %
  Dégâts 1D10
- Coup-de-poing américain 65 %
  Dégâts 1D8
- Expulsion hypergéométrique 32 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.

Fuite hypergéométrique : Tomas a 32 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Lyle William Ramshaw

77 ans, Acolyte de la Peur

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain
Éducation : lycée non terminé mais de grandes connaissances en autodidacte
Profession : tatoueur / conducteur de camions (à la retraite)

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	5

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	65 %
Conduite	55 %
Connaissance des Rêves	80 %
Crédit	65 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	35 %
Écouter	55 %
Équitation	75 %
Médecine	35 %
Métier :	
Électricité	40 %
Mécanique	60 %
Mythe de Cthulhu	80 %
Négociation	25 %
Persuasion	55 %
Poisons	55 %
Psychologie	45 %
Rêver	70 %
Sciences de la vie :	
Histoire naturelle	30 %
Sciences humaines :	
Histoire	40 %
Sciences occultes	85 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	95 %
Langage secret de Nyarlathotep	40 %

Combat
- Couteau à viande 80 %
  Dégâts 1D6
- Arts martiaux (Lutte) 80 %
  Dégâts spéciaux
- Expulsion hypergéométrique 36 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Sortilèges
Âme errante, Concocter la Drogue du Rêve, Domination, Envoyer des Rêves, Invulnérabilité, Leurrer un Rêveur, Lier l'Âme, Rêve Prémonitoire, Tourmenter, Trou de Mémoire

points de POU pendant 24 heures (et pouvant être sacrifiés pour le lancement de sortilèges). Il répugne à le faire, cependant, les faire souffrir lui donne un sentiment de puissance mâle. Maintenir cette illusion de puissance est essentiel pour lui, ayant perdu ses parties génitales à cause d'un cancer de la prostate vingt ans auparavant. Il doit utiliser un cathéter pour uriner.

Lyle sert d'assassin onirique à Harmati. Quand le Culte a besoin de détruire un rêveur, le Capuchon vide se charge du travail. Il maîtrise plusieurs formes de magie liées au Rêve que le Culte trouve particulièrement utiles. Quand il ne rêve pas, il traîne près de sa maison à la campagne, bat ses chiens ou pense à des moyens sadiques pour torturer ses voisins. Il pense déjà à ajouter une nouvelle « âme esclave » à sa suite. C'est un psychopathe méticuleux et prudent qui n'a pas encore commis d'erreur pouvant mener la police sur sa piste. Avec l'aide du Culte, il se concentre désormais sur les enfants mais regrette l'époque où il pouvait les attirer et les attraper lui-même.

Bien qu'étant une force puissante et prédatrice des Contrées du Rêve, Lyle est un couard dans le monde éveillé. Harmati aime le battre lors de leurs rencontres, sa victime gémissant et suppliant en dépit de son insensibilité à la douleur. Lyle a en effet la capacité de rediriger la douleur qu'il ressent vers ses « âmes esclaves » afin qu'elles la ressentent à sa place. Son âme favorite en ce domaine est celle d'une jeune femme appelée Annette Jenkins, qui fut sa toute première victime.

Sa Santé mentale déclinant, Lyle perd peu à peu sa capacité à faire la différence entre l'éveil et le rêve. Arrivé au fond, il mourra probablement après avoir sauté d'une trop grande hauteur en espérant flotter gracieusement comme le ferait le Capuchon vide.

Description physique

Les yeux bleus délavés de Lyle, son crâne chauve et tacheté et son corps flétri le font paraître inoffensif. Il dispose d'une bonne dentition et son expression la plus courante est une grimace carnassière. Il est petit et maigre, mais avec un ventre gonflé.

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.

Fuite hypergéométrique : Ramshaw a 36 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Capacités spéciales

Dans le monde éveillé, Lyle est immunisé aux effets de la douleur ou des blessures majeures. Il encaisse tout de même les dégâts, bien évidemment, mais n'a jamais à effectuer de test de CON pour rester conscient quelle que soit la quantité de dégâts reçus.

Chas Antoniwicz

Chas Antoniwicz a toujours été mieux. Il a toujours été le type le plus beau de la ville, le major de sa promotion, le joueur vedette. Il a monté à la force de son poignet, luttant en permanence pour rester au mieux de sa forme, cherchant à avoir un peu plus que les autres. Il n'a jamais déçu son père et ce dernier n'a jamais eu à le punir avec la « méthode spéciale » qu'il utilisait quand Chas était plus jeune. Presque jamais.

Et puis un jour, Chas Antoniwicz a quitté sa petite ville de l'Ohio et est allé dans une grande université, et il a tout à coup découvert qu'il ne pouvait pas être le meilleur de tous. Bien sûr, il était plus intelligent que le joueur vedette, plus beau que le major de la promo et il pouvait botter les fesses des plus beaux de l'école, mais ça ne suffisait pas. Il devait s'assurer de réussir dans tout. Toujours. Dans son besoin de surpasser tout son entourage, Chas a trouvé sa voie jusqu'au Cercle exalté, et quand il entra en troisième année il a été initié dans la fraternité locale.

Mais cela ne suffisait pas encore. Il était toujours deuxième. Il y avait toujours quelqu'un au-dessus de lui. Il devait trouver

Le Capuchon vide

Alter ego de Lyle Ramshaw dans les Contrées du Rêve

Caractéristiques

APP	-	Prestance	- %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées
Impact : -
Points de Vie : 18
Santé Mentale : 5
Mouvement spécial : le Capuchon vide se déplace en volant avec un score de 16

Combat
- Agripper / Envelopper 80 %

Après avoir réussi à agripper sa cible, le Capuchon vide oppose sa FOR à celle de sa victime sur la Table de résistance. Si la cible échoue, elle est avalée et dévorée, subissant une perte de 4/1D20 points de SAN et perdant de façon définitive la capacité d'entrer dans les Contrées du Rêve.

Pertes de SAN : 1/1D4



un moyen de briser leur pouvoir. Après avoir longuement réfléchi il a réalisé qu'il devait les punir avec la « méthode spéciale ». C'est ainsi que son père avait gardé le pouvoir sur lui, après tout. Pour les femmes, il pouvait toujours adopter l'approche douce, les attirer avec ses charmes et son joli minois avant de les humilier sexuellement. À trois reprises, cependant, il a choisi d'interagir avec elles en masquant ses traits à l'aide d'un masque de ski. Quand aux hommes, eh bien, du moment qu'ils subissaient cela faisait d'eux des cloportes et Chas restait intact. La plupart étaient trop honteux pour signaler le viol. Deux d'entre eux ont dû mourir. Rien de personnel, ils l'avaient juste reconnu. Le Cercle exalté arrivait toujours à trouver quelqu'un à blâmer pour les actes de Chas, et Antoniwicz n'a jamais été soupçonné.

Chas Antoniwicz s'est frayé un chemin en violant la vie, en terrorisant et détruisant tous ceux qui se montraient meilleurs que lui. Il n'a échoué qu'une fois, et ce n'était pas vraiment sa faute : une malchance incroyable a placé un témoin au mauvais endroit. Il n'a pas fini au tribunal grâce à l'aide discrète du Cercle mais une fois un assistant du procureur de Sacramento accusé de viol à l'encontre d'un avocat de la défense, sa carrière est terminée.

Cette chute s'est pourtant révélée heureuse : Harmati avait besoin de quelqu'un connaissant bien le droit et ayant des liens en Californie ; après avoir appris ce que Chas avait fait, il ne s'est arrêté qu'après avoir fait de l'ancien assistant du procureur son Acolyte. Chas n'aime pas sa position actuelle. Quand son père mourut d'un cancer du foie, il crut ne plus jamais avoir à subir la « méthode spéciale ». Mais Harmati a pris la place de son géniteur avec une cruauté bien plus grande. L'Évêque met un point d'honneur à battre son subordonné à chaque rencontre et à lui infliger des sévices sexuels correspond à son humeur du moment.

Le seul moment de plaisir deChas advient lorsqu'Harmati l'autorise à s'occuper de quelqu'un d'autre. Il n'a plus le droit de poursuivre sa carrière de violeur en série pour ne pas exposer le Culte à une enquête. Utiliser la « méthode spéciale » sur des prisonniers impuissants du Culte n'est pas particulièrement satisfaisant, mais il y prend grand plaisir si sa victime est un ennemi s'étant révélé particulièrement gênant pour le groupe. Certains jours, bien sûr, il rêve de renverser les rôles avec son Évêque.

Son cerveau craquant sous le mensonge qu'est devenue sa vie, sans parler des devoirs exigés des Acolytes et de l'exposition aux attentions des Maîtres et d'Harmati, Chas a développé des troubles de la mémoire liée aux conversations. Parfois, quand Chas apprend s'être trompé dans les faits, ses souvenirs se réarrangent peu à peu jusqu'à ce qu'il soit persuadé d'avoir eu raison depuis le début. Les quelques fois où l'écart entre ses souvenirs et l'expérience de quelqu'un d'autre a été révélé, il s'est mis à rire et à accuser l'autre de mentir pour cacher son erreur. Jusqu'à présent, cette tendance ne s'est manifestée qu'à propos de sujets sans importances, mais s'il venait à perdre toute sa SAN, son problème empirerait ; confronté à ses erreurs, il se mettrait à hurler et à insister violemment pour qu'on le croie, peu importe si son interlocuteur est un sous-fifre ou Nyarlathotep lui-même.

Description physique

Chas est un homme grand et bien bâti doté de traits fermement découpés. Ses cheveux couleur acajou ont développé une mèche argentée et le regard de ses yeux bleus est chaleureux bien qu'assuré. Il porte des vêtements d'un chic discret et ressemble globalement à un mannequin de haut niveau.

Chas Antoniwicz

39 ans, Acolyte de la Peur

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain
Éducation : licence en Économie à Harvard, diplômé de l'école de droit de Standfort
Profession : consultant légal ; associé du cabinet Antoniwicz, Blackbell & Morse

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	11

Compétences

Athlétisme	70 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	40 %
Conduite	40 %
Crédit	75 %
Criminalistique	50 %
Discrétion	55 %
Droit	75 %
Métier : Serrurerie	60 %
Négociation	25 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	25 %
Sciences occultes	25 %
Se cacher	65 %

Langues

Allemand	45 %
Anglais	90 %
Suédois	30 %

Combat

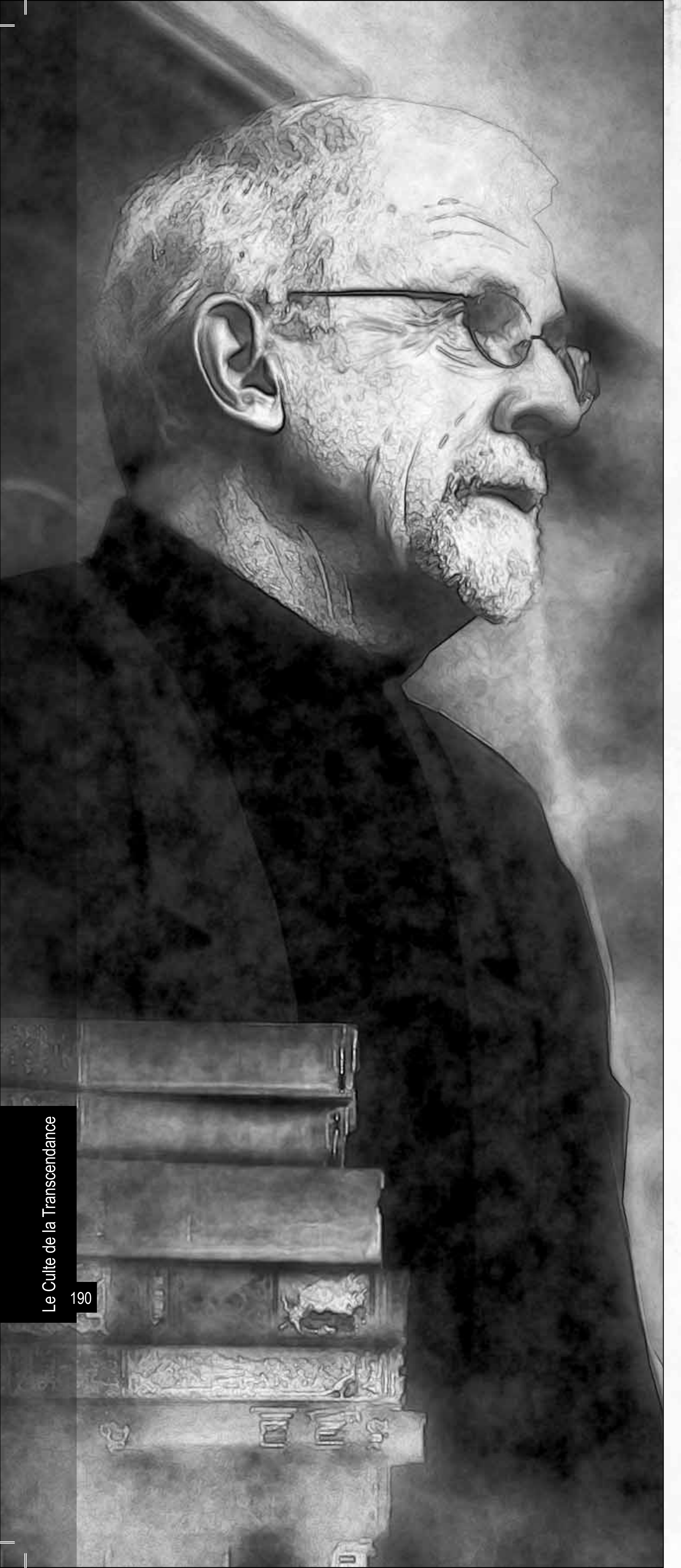
- Beretta M92 Automatique 40 %
  Dégâts 1D10
- Arts martiaux (Lutte) 65 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Expulsion hypergéométrique 36 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.
Fuite hypergéométrique : Chas a 36 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Sortilèges

Âme errante, Concocter la Drogue du Rêve, Domination, Envoyer des Rêves, Invulnérabilité, Leurrer un Rêveur, Lier l'Âme, Rêve Prémonitoire, Tourmenter, Trou de Mémoire



Henry Nemmers

Henry Nemmers était obsédé par le passé caché de l'Europe. Contrairement à ce que beaucoup pensaient en voyant son doctorat en Études médiévales, il n'était pas aussi enthousiasmé par l'idée que l'histoire occidentale était en réalité la partie visible d'une guerre faisant rage dans l'ombre, sous l'influence de sociétés secrètes visant à contrôler le continent. Mais bien qu'il résistât longtemps à cette pensée, les preuves de cabales invisibles devinrent bientôt trop évidentes pour qu'il pût les rejeter.

Comme toutes les routes mènent à Rome, toutes les conspirations européennes mènent aux Chevaliers du Temple. Henry aussi cherchait la main invisible des Templiers derrière l'histoire de l'Europe. Comme tous ces illuminés dont il se moquait, il rejoignit les Franc-Maçons, l'Ordre du Temple de l'Est et toutes sortes de groupes dans l'espoir de trouver un lien vivant pouvant le mener aux anciens Templiers.

Contrairement à ceux qui partageaient son enthousiasme, Henry Nemmers avait assez d'éducation pour voir que ces organisations avaient autant de liens avec les anciens croisés qu'une organisation caritative quelconque. Il se mit à chasser ses fantômes seul, écumant d'anciens documents, dispersant ses maigres économies pour voyager de bibliothèque en université à la recherche d'un nouvel indice, d'un nouveau fait, d'une nouvelle piste. Dans ce tas de déchets, il trouva des fragments de traductions du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*. Il fut d'abord épouvanté et dégoûté par ce qu'il lut, mais sa fascination grandit. Quand il apprit que ces textes pouvaient lui permettre de faire de véritables prouesses, d'affecter le monde physique grâce à des lois mathématiques incroyables, il devint plus convaincu que jamais d'être sur le bon chemin. Durant ses dernières recherches il apprit l'existence de la Alta Vendita, de la Grande Loge, de l'organisation qui avait infiltré le Temple et planifié le contrôle de l'Europe depuis le Moyen-Âge. Ce n'étaient pas les Templiers qu'il cherchait en réalité mais la Alta Vendita : la main invisible des légendes qui guidait l'histoire européenne.

Un matin d'hiver 1997, l'obsession d'Henry le mena aux portes de la maison de Stockholm. Si Harmati avait été présent ce jour-là, Henry serait mort dans d'atroces souffrances. Si St. Claire avait été là, il serait mort rapidement. Mais il se trouve qu'Henry rencontra Roger Ash qui lui demanda ce qu'il serait prêt à faire pour apprendre la vérité sur la Alta Vendita. Henry répondit : « Tout ».

Et il est resté fidèle à sa réponse. Sa première mission pour Roger Ash fut d'effacer toutes les preuves académiques qui l'avaient mené à la Alta Vendita et ainsi au manoir Vagnoptus. Puis Roger envoya Henry sur d'autres missions, chacune plus horrible que la précédente. Cette descente dans la dépravation culmina avec le Mariage Inférieur d'Henry et son avènement en tant qu'Acolyte du Siège de la Chair.

Basé en Angleterre, Henry supervise généralement les agissements de la Société Dorian Gray. Il a appris énormément sur l'histoire secrète de l'Europe au cours de sa quête et a arpenté la Route des Âmes avec de nombreux Chevaliers du Temple. La nuit qu'il passa sur le bûcher aux côtés de Jacques de Molay le mit en pleurs pendant près d'une semaine. Il continue d'écrire sur le sujet des Templiers, ainsi que sur d'autres ordres militaires comme les Chevaliers Teutoniques et les Hospitaliers. Son nom est souvent cité par ceux qui cherchent à éclaircir le fatras des amateurs de théories conspirationnistes, ceux qui voient la main invisible des Templiers derrière chaque ombre. En fait, l'une des fonctions les plus importantes d'Henry au sein du Culte est de repérer les théoriciens de la conspiration et les autres investigateurs avant que ceux-ci ne repèrent le Culte ou ses organisations-écrans.

Henry cache plutôt bien sa stabilité mentale vacillante mais derrière sa routine de professeur avunculaire certains signent annoncent son effondrement proche. Il a toujours rongé ses ongles mais son besoin de mordiller l'inapproprié a grandi avec sa connaissance des secrets ineffables du monde. Ses avant-bras se sont vus priver de leurs poils à force de mordillements. Il déchire sans y penser les serviettes et autres papiers qu'il fourre dans sa bouche ; chaque stylo ou crayon est parsemé de traces de dents et, bien qu'il ait cessé de les allumer depuis longtemps, on ne le voit que rarement sans une de ces pipes soigneusement mâchonnées.

Après son Mariage Inférieur, sa fixation orale s'est diversifiée et intensifiée. Il mange de la terre, des pétales de fleurs et des élastiques. La nuit, on peut entendre ses dents grincer à des kilomètres à la ronde. Seul dans sa chambre ou dans son bain, il se pense pour pouvoir arracher de petits morceaux de croûtes sur ses genoux. Quand sa Santé mentale s'éteindra, il passera sans doute aux épingles, aux os ou au genre de viande qu'on ne trouve pas en magasins.

Description physique

Le professeur Nemmers est un bel homme pour son âge, avec un petit côté paternel. Il est de taille moyenne et peu costaud. Ses cheveux bruns commencent à quitter son front, mais il affiche un visage plutôt gentil et sincère. Il aime les vestes en tweed avec des renforts aux coudes et on le voit rarement sans sa pipe.

L'Innocent

La mère de l'Innocent était considérée comme la propriété d'un des établissements de la Société Dorian Gray à Panama. Elle tenta de s'échapper en apprenant qu'elle était enceinte mais fut vite retrouvée. Ses geôliers avaient eu l'intention de la tuer mais l'un d'entre eux, un anthropologue et Acolyte du Siège de la Chair, le docteur William Wren, avait des projets concernant les utilisations possibles d'un enfant encore pur. Par exemple, il était possible d'apprendre une bonne fois pour toutes si l'humanité était naturellement encline à la barbarie ou à la civilisation. Laissé entièrement seul durant son développement, cet innocent épargné par tout le mal du monde allait devenir un humain ou un animal ? Le docteur Wren garda la mère en vie le temps pour elle d'accoucher, tout en s'assurant qu'elle connaisse tous les détails de son plan. Il parvint à l'empêcher de tuer son fils (en la maintenant sous camisole) et après la naissance, il l'étrangla et la donna à manger à ses chiens de garde.

L'enfant fut élevé au sein du bordel de la société Dorian Gray, grandissant dans une pièce fermée sans la moindre interaction humaine. Pendant la première année, il fut nourri au biberon dans le noir, par un homme portant une combinaison et un masque noir. Lorsqu'il parvint à être suffisamment indépendant pour se nourrir seul, il fut nourri à travers un panneau dans le mur. Pendant tout ce temps, le docteur Wren et ceux que cela intéressait l'observaient attentivement grâce à un circuit fermé de télévision. Ils virent l'enfant évoluer dans ses propres déjections ; ils l'observèrent tandis qu'il s'amusait en introduisant ses doigts dans ses orifices ; ils le virent en train de découvrir la masturbation, les automutilations mineures et le moyen de dessiner en utilisant ses propres excréments. C'est alors que le docteur Wren remarqua quelque chose capable de le perturber. Cet enfant, cet innocent enfant qui n'avait été exposé à rien d'autre que les quatre murs de sa chambre, dessinait des choses à l'apparence familière. Des angles, des cercles, des figures géométriques. Il poussait des chansons dépourvues de sens et de mélodie, faites de diphtongues disjointes et de consonnes dures mêlées. Ces sons gutturaux et ces grognements semblaient comporter une forme de logique, comme si l'enfant parlait un langage. Bien évidemment, c'était impossible. Il n'avait jamais eu d'interaction avec qui que ce soit. Il n'avait bénéficié d'aucun stimulus visuel, tactile, auditif ou olfactif excepté ceux de la pièce vide et de sa propre forme. Comment aurait-il pu avoir un langage ?

Alors, arrivé à l'âge de vingt ans, le jeune homme prononça un mot que même le docteur Wren pouvait reconnaître : « Cthulhu ».

Quand il réécouta les bandes, Roger Ash apprit que le docteur Wren était entré dans la chambre de l'Innocent et avait été battu et mordu à mort par sa propre expérience. Utilisant le sang du docteur pour peindre, l'Innocent avait appelé quelque chose qui vint de l'extérieur pour tuer tout le monde dans le bordel. L'Innocent ne quitta pas sa chambre cependant, car celle-ci était le seul monde qu'il connaissait. Il y demeura jusqu'à l'arrivée de Roger Ash.

Ce que Roger Ash comprit était que le langage de l'enfant était loin d'être absurde. C'était le langage secret de Nyarlathotep. L'Innocent, privé de la connaissance du bien et du mal, des jugements moraux, était pur. Et cette pureté est plus proche de Nyarlathotep et des

Henry Nemmers

62 ans, Acolyte de la Chair

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Anglais
Éducation : Doctorat en Histoire médiévale à Oxford
Profession : professeur d'université à la retraite

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	09

Compétences

Athlétisme	15 %
Baratin	35 %
Bibliothèque	85 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	50 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	25 %
Archéologie	60 %
Histoire	95 %
Sciences occultes	65 %
Se cacher	65 %

Langues

Anglais	90 %
Français	40 %
Grec ancien	50 %
Latin	60 %
Moyen haut-allemand	30 %
Moyen anglais rhomaique (Byzantin)	75 %
Suédois	30 %
Vieux français	55 %

Combat

- Expulsion hypergéométrique 20 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.
Fuite hypergéométrique : Henry a 20 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Sortilèges

Création de Portail, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Shantak, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth



Dieux Extérieurs que tous ceux qui se voient empoisonnés par les centaines de milliers d'années de société humaine et de civilisation. Ash reconnut en lui un enfant favori de Nyarlathotep, plus proche de la transcendance que les Maîtres de Stockholm eux-mêmes.
Puisque l'enfant, que Ash surnomma « l'Innocent », avait tué son Acolyte, il ne semblait que justice qu'il prenne la place du défunt. Parlant à l'Innocent dans le plus primordial des langages, Roger Ash gagna sa confiance après plusieurs semaines et le prit sous son aile. Il n'eut pas à lui apprendre comment se livrer à ses plus bas instincts. L'Innocent savait déjà comment le faire. Roger Ash lui présenta donc de nouvelles choses à avilir. De nouveaux plaisirs à expérimenter. Roger Ash se voyait déjà à la place des Grands Anciens enseignant à l'humanité de nouvelles façons de hurler et de tuer et de se révéler dans la joie.

Aujourd'hui, l'Innocent est l'assistant dévoué de Roger Ash. Ce dernier l'habille et le guide dans le monde étrange des hommes, le présentant à ses associés comme un petit-neveu autiste. Ash garde son Acolyte près de lui, se servant de lui comme d'une jauge pour son humanité, mesurant sa propre transcendance à celle de ce jeune homme parfait. En un sens Roger envie à l'enfant sa proximité avec les Dieux Extérieurs. Le seul problème est qu'il a perdu la trace de ces vieilles cassettes Betamax montrant l'éducation de l'Innocent...
Remerciements : un moment similaire au roman graphique *Black Sands* de Blair Reynolds a inspiré le premier mot de l'Innocent.

Description physique

L'Innocent paraît plus jeune encore que ses 22 ans : son visage est lisse, ses cheveux blonds et ses yeux bleus. Il est grand mais extrêmement mince, avec quelque chose du martyr St. Stephen tel qu'il est représenté dans les peintures populaires. Quand il est escorté en dehors de la maison de Stockholm par Roger Ash, il est simplement vêtu de blanc. Dans le manoir cependant, il marche nu.

Toshiru Yakashima

Il faut un genre d'homme particulier pour trahir les Yakuzas et survivre. Toshiru Yakashima est particulier. Plus qu'une simple brute meurtrière, c'est un homme d'une ambition démesurée. Il s'associa aux cartels de drogue d'Amérique du Sud pour pouvoir ramener leur production particulière de cocaïne au Japon, la faisant passer non par les Yakuzas mais par les gangs coréens qui se trouvaient dans le pays depuis la fin de la Deuxième Guerre mondiale. Le nombre de morts que Yakashima laissa derrière lui pour se défendre impressionna Lionel Glass, mais pas autant que le fait d'avoir tué sa propre mère quand elle osa lui faire des remontrances sur son manque de loyauté.

Glass offrit à Yakashima un nouveau travail et de nouveaux maîtres. L'homme accepta, ayant besoin de quitter rapidement le Japon. Bien qu'ayant envoyé personnellement sept Yakuzas auprès de leurs ancêtres, il savait que ses ennemis ne manqueraient jamais de tireurs. De son côté, avait apprécié l'efficacité de Yakashima pour traiter de difficiles problèmes d'Agents mais n'aurait jamais fait l'erreur de lui faire confiance. Il possède notamment une rose blanche de la mort cachée quelque part avec le nom de Yakashima dessus.
Quant à ce dernier, il est satisfait de sa position actuelle au sein du Culte. Il n'aspire pas à atteindre la position d'Évêque qui le placerait trop près des Maîtres transcendés qu'il préfère éviter. Après avoir vu les déchets humains castrés et lobotomisés qui errent dans le manoir de Stockholm, il n'a aucune envie de se transcender. Il compte bien utiliser sa position pour amasser autant de pouvoir et de fortune que possible, avec l'intention de devenir le criminel le plus puissant de la planète. Il n'a pas plus de loyauté envers le Culte de la Transcendance qu'envers ses anciens maîtres Yakuzas, mais il compte se montrer beaucoup plus prudent dans sa future trahison. Il sera tout à fait prêt à utiliser des Agents pour l'aider à accomplir son objectif.
Son divorce délibéré de la morale traditionnelle a prélevé son dû néanmoins. Toshiru hallucine tout en sachant voir des illusions. Il voit le visage de sa mère partout, dans le grain du bois, se réfléchissant dans les fenêtres grasses du métro, dans les plus des vêtements fraîchement lavés. Chaque fois qu'il mange de la nourriture servie avec de la sauce rouge, il voit les plaies causées par les balles qu'il lui a envoyées. Il mange tout de même, se disant à chaque fois qu'il s'agit là juste de délires enfantins dont il se contrefout.
Arrivé à 0 en SAN, bien entendu, ce sang-froid de façade s'effondrera.

Description physique

Toshiro est un homme musculeux doté d'un faciès de brute et de cheveux coupés à ras. Il mesure environ 165 centimètres et pèse dans les 75 kilogrammes. Il porte généralement des costumes marron ordinaires pour masquer les énormes tatouages yakuzas sur ses bras et ses épaules (il est en train de se les faire enlever).

Coulter « Colt » Bradford

En 1995, Coulter « Colt » Bradford s'était frayé un chemin jusqu'au sommet de Nigerian Exploration Inc., une grande compagnie pétrolière opérée conjointement par les compagnies américaines et le gouvernement du Niger. La société avait un arrangement confortable avec le leader de l'époque de la junte militaire au pouvoir. En 1996, une affaire prometteuse commençait à traîner en longueur : une tribu d'Ibos refusait de quitter la terre que la compagnie avait achetée à la junte. Les raisons des autochtones pour un tel refus n'étaient ni intéressantes ni spéciales ; ils avaient juste toujours vécu là. Bradford demanda aux militaires de s'occuper du problème, ce qu'ils firent à la façon traditionnelle africaine. Ils envoyèrent des soldats hausas s'en occuper ; ceux qui résistaient étaient tués. Ceux qui assistèrent aux premiers assassinats durent être réduits au silence et furent tués à leur tour. Quand tout fut fini, les troupes de la junte avaient massacré des centaines de personnes.

Description physique

Bradford a des cheveux roux et de tout petits yeux marron enfoncés dans leurs orbites. Son visage est épais et couvert de tâches de rousseur, et sa carrure imposante comporte un mélange de muscles et de gras. Il porte des costumes classiques.

Nola Zewami (née Smith)

Nola naquit dans la classe moyenne et glissa peu après que sa mère fut tuée dans un accident de voiture alors qu'elle avait douze ans. Fille unique, ayant l'habitude d'être au centre de l'attention, elle eut le sentiment de perdre aussi son père quand celui-ci succomba au désespoir et à la dépression. Il mourut un an plus tard, seul dans sa voiture par une nuit pluvieuse, et on l'envoya vivre avec ses derniers parents vivants, un oncle à la tête d'une horde de cousins. Ces derniers appartenaient à l'Église de l'Entrevie dont Nola se moqua immédiatement. La drogue, l'alcool et les délits mineurs l'envoyèrent dans un centre de détention juvénile particulièrement violent à l'âge de 14 ans ; elle en sortit transformée. Elle fit alors un virage brutal à 180 degrés vis-à-vis de l'Entrevie et se lança dans les études.
Elle quitta l'université au milieu de sa licence pour se former en tant que plus jeune Lettrée de l'histoire des USA. Quand un Éclairant vint la voir à l'académie, il déclara avoir vu Nola dans une vision qui annonçait de grandes choses pour elle, une élue des dieux. Elle accepta immédiatement d'être guidée par les esprits et revint changée de la Route des Âmes, revitalisée et portant un message pour un homme nommé Andrew St. Claire. Celui-ci l'accosta alors qu'elle partait en taxi pour Washington DC, lui parla dans un langage atroce que personne ne comprenait, et l'emmena immédiatement dans sa chambre d'hôtel après avoir annulé ses rendez-vous pour l'après-midi.
Elle ne connaît pas son nom mais sait que la marque de son maître est sur lui. Cela lui suffit, pour le moment. Quant à St. Claire, sa réaction la plus humaine vis-à-vis d'elle est l'ennui et le rejet de sa bigoterie, mais le

L'Innocent

22 ans, Acolyte de la Chair

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : aucune
Éducation : aucune éducation à proprement parler
Profession : aucune profession à proprement parler

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	40 %
Discrétion	50 %
Écouter	45 %
Mythe de Cthulhu	55 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues
Langage secret de Nyarlathotep 35 %

Combat
- Arts martiaux (lutte) 40 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre (morsures, coups de poing) 50 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Expulsion hypergéométrique 36 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN
- Flétrissement : voir la description du sortilège dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.
- Terrible Malédiction d'Azathoth : voir la description du sortilège dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.

Spécial
Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.
Fuite hypergéométrique : l'Innocent a 36 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Sortilèges
Chant de l'Âme, Contacter Nyarlathotep, Créer un Sifflet d'Imprécation, Enchanter une Dague Sacrificielle, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Rasoir Spectral, Terrible Malédiction d'Azathoth

Toshiru Yakashima

45 ans, Acolyte de l'Avarice

Origine ethnique : Asie de l'Est
Nationalité : Japonais
Éducation : lycée
Profession : Acolyte à plein-temps du Siège de l'Avarice

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	19

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	35 %
Conduite	40 %
Crédit	65 %
Discrétion	40 %
Dissimulation	35 %
Écouter	55 %
Métier : Démolition	40 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Premiers soins	40 %
Sciences occultes	35 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	30 %
Japonais	75 %
Suédois	25 %

Combat

- Glock 21 .45 Automatique 75 % (+ 5 % avec la visée laser), 1D10 points de dégâts + 2
- Fusil de sniper SIG-Sauer SSG2000 60 % (+ 5 % avec la visée laser), 2D8 points de dégâts + 4
- Suomi M31 SMG 65 % Dégâts 1D10
- Couteau tanto 65 % Dégâts 1D4 + 4
- Arts martiaux (karaté) 50 % Dégâts spéciaux
- Bagarre 70 % Dégâts 1D3 + 2
- Expulsion hypergéométrique 24 % Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.

Fuite hypergéométrique : Toshiru a 24 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Sortilèges

Âme errante, Concocter la Drogue du Rêve, Domination, Envoyer des Rêves, Invulnérabilité, Leurrer un Rêveur, Lier l'Âme, Rêve Prémonitoire, Tourmenter, Trou de Mémoire

lien de respect et de devoir mutuel forgé par l'adoratrice grâce à la sorcellerie est bien plus fort. Bien qu'il la déteste aussi viscéralement qu'il déteste ses propres Acolytes, au niveau des couches plus raffinées de sa conscience où il opère davantage comme un extraterrestre, il n'a rien contre elle.

Nola a quitté l'Entrevie sans explication, étant retournée avec ses anciens amis de son enfance, retournée à la vie et ayant rencontré John Black. Ensemble, ils contrôlent White Fire (voir page 210).

Bradford fit bien attention de se détacher de cette action. Il la porta ensuite à l'attention des journaux, jouant l'oiseau de mauvais augure martyrisé à la perfection, et utilisa le prestige qui en résulta pour atteindre une position bien mieux payée avec une société pétrolière rivale, la FOST. Il est désormais l'un des jeunes « Turcs » de l'industrie pétrolière, un homme à respecter et à craindre. Sa réputation est celle d'un homme exigeant et respectable, qui respecte la loi à la lettre sans tomber dans l'esprit « corporate ». Tout ceci, bien sûr, n'est que fiction. Bradford est un serpent impitoyable, dépourvu de principes et qui ne laisse jamais les considérations de moralité, d'éthique ou de légalité se mettre dans le chemin lui permettant d'avancer et d'augmenter sa richesse. Ses seuls soucis ont toujours été : « Comment avoir ce que je veux sans me faire prendre ? »

Rien de tout cela n'impressionnait le Culte. Ce qui attira Glass fut le moment où Bradford (alors membre de la Société Dorian Gray) choisit d'arpenter la Route des Âmes avec un des autochtones mourants. Il sourit durant tout l'épisode, surtout lorsque les soldats commencèrent à violer l'enfant devant ses parents. Bradford aime les enfants. Sans l'expérience satisfaisante de la Route des Âmes (qui le plaça sur les épaules de gens comme John Wayne Gacy, Albert Fish et Andrei Chikatilo), il aurait depuis longtemps épuisé les stocks de la Société Dorian Gray en petits êtres.

Depuis qu'il a rejoint le Siège de l'Avarice, Bradford a été présenté au Cercle exalté, à Dites s'il vous plaît ! et aux Allumeurs. Bien qu'il conseille formellement les dupes et les chefs éclairés de ces groupes, il s'intéresse tout spécialement au Cercle exalté, celui-ci lui ayant offert l'opportunité d'augmenter son pouvoir et son prestige dans l'Amérique des entreprises. Bradford est sûr de succéder à Glass en tant qu'Évêque du Siège de l'Avarice. Après tout, le reste des Acolytes ne sont qu'une bande de vieillards lents, quand ce ne sont pas des animaux, des brutes ou des eunuques dérisoires. Il pense pouvoir fêter son 100ème anniversaire alors même que les autres pourriront dans quelque pièce oubliée du manoir de Stockholm.

Description physique

Nola est une femme à la peau noire avec des dreadlocks, grande et mince. Son visage paraît tiré et soucieux et, en fonction de la lumière, ses yeux vitreux peuvent avoir l'air terrifiés ou brusquement incroyablement las. Elle a des dents en or et des tatouages représentant des flammes sur le bout de ses deux omoplates.

Les livres et les sortilèges

Les sortilèges et rituels principalement utilisés par le Culte de la Transcendance sont ceux couchés dans l'ancien manuscrit titré *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*. Le Culte possède deux versions de ce texte : l'original, et une version manuscrite plus ou moins traduite en anglais appelée *The Sacred Chaynges of Nyarlat Hotep* et remontant au XVIème siècle.

P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep

Langue inconnue, date inconnue. L'histoire de cet objet est trouble avant son acquisition par la Alta Vendita, mais le groupe le trouva dans une chambre sous la Grande Pyramide. Le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* est écrit dans une langue inconnue ou un code inconnu. Les pages paraissent métalliques, avec une étrange substance huileuse sur le dessus. Les mots ne sont pas gravés ou imprimés sur le métal mais semblent davantage flotter juste en dessous de la surface.

Le problème avec l'étude de ce livre est que les seules personnes à lui avoir donné un sens sont les Maîtres transcendés, qui ne se montrent que rarement plus cohérents à propos du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* qu'à propos du reste.

Une personne ouvrant le livre à la première page et tournant les 226 autres, les examinant consciencieusement dans cet ordre, n'obtiendra rien. Chaque page est recouverte de minuscules symboles complexes, non-figuratifs, certains semblant comporter une sorte de troisième dimension, capables de n'être correctement compris qu'en se voyant « imprimés » sur l'étrange métal qui constitue les pages. Il y a quelques diagrammes épars qui ressemblent un peu à des organigrammes ou des circuits imprimés ou à des collections absurdes de bâtons, de cercles et de formes.

L'ouvrir au hasard ou le feuilleter en vitesse offre une expérience différence. L'approche oblique montre un livre essentiellement composé d'une « soupe alphabet » extraterrestre, mais alors que le lecteur tourne une page, un mot en anglais ou une image qu'il peut identifier attrape son regard. Ce n'est plus là s'il revient en arrière, mais il n'est pas sûr d'avoir retrouvé la bonne page. Les mots qui y furent trouvés par les Évêques et leurs Acolytes comprennent : herbe, métastase, permission, étoile, tissus,

concentration, kidnappable, mérite et Roger G. Ash. (ce dernier fut, bien évidemment, trouvé par Roger G. Ash). Les images entraperçues comprenaient une horloge, une structure cristalline complexe à huit faces, un vagin humain et un oiseau (Nathan Harmati est sûr à 70 % qu'il s'agit d'un vanneau javanais).

Essayer un examen méthodique après ce genre de surgissement entraîne les mêmes résultats qu'avant : un tas d'absurdités. D'autres feuilletages et coups d'œil ne sont même plus récompensés.

La seule façon de tirer davantage du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep* est de l'étudier obsessionnellement. L'étudier page après page, puis recommencer, et recommencer encore, pendant des heures et des heures. Passer un temps fou à regarder une seule page, ou un diagramme, ou un symbole. Hurler à son encontre ou le supplier sont également des comportements observés chez eux qui ont fini par le comprendre, bien que cela puisse en dire davantage sur les Maîtres que sur le texte.

Un Maître réussit à casser l'espèce de code qui protège le codex en seulement deux semaines, un autre eut besoin de vingt et serait sans doute mort si un de ses confrères n'avait pas eu l'intuition de le nourrir de force et de verser de l'eau dans sa gorge.

Quelles révélations attendent les esprits effectuant le pèlerinage à travers ces mystérieuses lignes tortueuses ? Il n'y a que onze citations de Transcendés susceptibles d'éclairer cette question :

- *Tout comme la surface du monde, la surface du temps semble plate aux sens abrupts de l'homme. Même ceux qui apprennent à tourner à droite au lieu de simplement marcher le long de la ligne, même eux n'ont aucune idée de sa courbure. Je sais, maintenant. Je vis sur la surface d'une sphère de temps. Tout ce qu'il me reste à faire est de creuser pour voir ce qui se trouve à l'intérieur.*

André de Tours

- *Qu'est-ce que l'électricité ? La conscience interagissant avec la dimension. Qu'est-ce que la gravité ? La friction formée par les alternatives et le temps. Il n'y a pas de forces primales. Les forces primales se cachent derrière d'autres couches et d'autres itérations.*

Guillaume Broche

- *C'est autant un « livre » que vous êtes une « collection de protéines ». Il contient des informations, mais rien d'aussi statique que des « faits » ou des « raisonnements ». Il n'y a rien d'aussi risible qu'une « vérité établie ». C'est une vérité qui évolue en réponse à votre action. Elle devient votre nouvelle vérité si vous la laissez faire. Et elle ne prend pas un « non » pour réponse valable.*

Joaquim Martines

- *Il vous lit bien plus profondément que vous ne pourrez jamais le lire.*

Lobsang Prinahu

- *Au mieux, tout ce que nous sommes réellement est une sensation de position. Un point fixe. « C'est là que je suis ». Mais le livre, ah, le livre vous enseigne délicieusement à ramper, et à marcher, et puis à voler. Au fond, quand je parle d'une « sensation de position », je veux dire que c'est ce que nous sommes à un niveau atomique et temporel. Quoi ? Vous croyiez que je parlais de sentiments ?*

Egbert Sharpe

- *Émergeant de la caverne platonique, nous entrons encore dans une nouvelle illusion. La pression nécessaire pour fracturer l'identité humaine afin que toute fausseté puisse en être extirpée est immense. Tous les autres livres jamais écrits, toutes les idées des hommes et de leurs maîtres invisibles, tous ne sont que feuilles mortes…*

Vincenzo Cervelli

- *D'abord, l'esprit. Puis le corps. Puis le point ici/maintenant au sein du schéma de la destinée. C'est cela la progression.*

Carlos Sanriki

- *Essayez d'abord Flatland. Le livre parle d'une créature à deux dimensions rencontrant une créature à trois dimensions. C'est mignon, c'est amusant, mais ça vous prépare à l'épreuve mortellement sérieuse d'appréhender les pensées à onze dimensions avec un esprit à quatre dimensions.*

Alphonse Markham

- *Jusqu'à ce que vous compreniez le titre, vous ne pouvez comprendre le livre. Et le titre ne veut rien dire. Mais le mot « rien » est insuffisant, tout comme le mot « infini ». Il y a divers volumes d'infini, comme vous le savez. Non ? Regardez. Combien de nombres ici ? Une infinité. Combien de nombres pairs ? Une infinité, mais une infinité plus petite que la première, une infinité contenue dont les impairs sont exclus. Vous voyez maintenant ? Le titre ne veut rien dire. Mais c'est un rien très particulier, un rien profond, vaste et particulièrement englobant.*

John Tyler Oringo

- *Cthulhu, Yog-Sothoth, tous les noms au nom desquels les atrocités d'Aklo ont été commises… ils sont séparés à la façon dont le père, le fils et le petit-fils sont séparés, mais limitrophes et contiguës à la façon d'une lignée. Quoi qu'il en soit, au lieu d'une progression descendante à travers le temps, ils sont une même entité déplacée latéralement à travers le temps. Bientôt, je rencontrerai mes propres cousins du temps latéral. J'ai hâte de les dévorer.*

Ian Roeh

- *Leng ! Leng est la clé. Comment un lieu physique peut-il être attaché à un espace psychologique à moins que toute conscience ne soit géographique, et même une géométrie entrelacée avec la forme cosmique.*

Dwight Reynolds

Coulter « Colt » Bradford

42 ans, Acolyte de l'Avarice

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Américain
Éducation : maîtrise en Administration des Affaires à l'université de Californie, Los Angeles
Profession : Vice-président de la Compagnie pétrolière FOST

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	38

Compétences

Baratin	55 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	60 %
Conduite	30 %
Crédit	85 %
Droit	25 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Navigation	50 %
Négociation	55 %
Orientation	45 %
Persuasion	75 %
Sciences occultes	45 %

Langues

Anglais	90 %
Arabe	40 %
Yoruba	35 %

Combat

- Beretta M92 Automatique 45 %
  Dégâts 1D10
- Bagarre 45 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Expulsion hypergéométrique 22 %
  Envoie la cible à travers un angle aléatoire à moins de 1,5 kilomètre. La cible encaisse 1D8 points de dégâts, ressort confuse et perd 1/1D8 SAN

Spécial

Perception du temps ténue : les Acolytes peuvent effectuer des tests de Volonté pour prévoir les embuscades ou recevoir un bonus de + 10 % à un test de DEX ou d'Athlétisme lors d'une crise.

Fuite hypergéométrique : Colt a 22 % de chances de réussir à entrer dans un angle géométrique et à se téléporter dans un autre angle situé à moins de 1,5 kilomètre. Assister au départ ou à l'arrivée coûte 1/1D6 SAN. L'utilisateur d'un tel moyen de transport subit 1D8 points de dégâts et arrive sur place désorienté.

Sortilèges

Âme errante, Concocter la Drogue du Rêve, Domination, Envoyer des Rêves, Invulnérabilité, Leurrer un Rêveur, Lier l'Âme, Rêve Prémonitoire, Tourmenter, Trou de Mémoire

Nola Zewami (née Smith)

31 ans, petite servante de la Haine

Origine ethnique : Afro-Américain
Nationalité : Américaine
Éducation : licence en anthropologie non terminée
Profession : complice / adoratrice

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Baratin	75 %
Bibliothèque	25 %
Conduite	45 %
Comptabilité	20 %
Crédit	45 %
Écouter	45 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Négociation	65 %
Persuasion	45 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
Histoire	35 %
Sciences occultes	45 %

Langues

Anglais	70 %
Espagnol	45 %
Langage secret de Nyarlathotep	25 %

Combat

- Beretta M92 Automatique 33 %
  Dégâts 1D10
- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3
- Déflagration mentale : voir la description du sortilège dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*.

Sortilèges
Contacter une Divinité / Astom Niturba, Déflagration mentale, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Shantak

Toutes ces perspectives démentes et disparates deviennent encore plus perturbantes quand on se souvient que, avant de l'adorer sous la forme du Culte, la Alta Vendita l'utilisait apparemment comme un genre de livre de recettes occultes. Le livre lui-même, selon sa nature fondamentale, semblait changer en réponse à leur intérêt croissant pour lui.

C'est parce que le livre lui-même est un des innombrables masques de Nyarlathotep, une autre surface de l'entité projetée dans l'espace physique et dans le paysage mental de l'humanité.

Les matérialistes bornés de la Alta Vendita écumèrent ses pages et lurent des sortilèges permettant de changer le temps qu'il faisait, de communiquer à grande distance, d'échapper à la vue de leurs ennemis pour les assassiner. Quand leurs rêves de pouvoir temporel révélèrent leur vacuité, leur désespoir prépara le tome à devenir un guide de philosophie interactif, dévoilant des secrets si profonds qu'ils ne peuvent être pensés qu'en changeant le monde autour de l'esprit souhaitant les penser.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines (d'études constantes, obsessionnelles dans le manoir Vagnoptus ou un espace replié similaire ; Mois voire Années dans un environnement ordinaire)
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Anomalie Météorologique, Atteindre, Autoprotection, Bannissement d'Yde Etad, Cérémonie de la Rose, Communication de la Chandelle, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Lier un Ennemi, Malédiction/Bénédiction de la Récolte, Mariage Final, Mariage Supérieur, Mariage Inférieur, Prédiction, Protection Magique, Route des Âmes, Signe de Voor, Verre Sauvage, tout autre sortilège choisi par le gardien.

The Sacred Chaynges of Nyarlat Hotep

En anglais, traducteur inconnu, 1520 environ. Le livre est enluminé de façon à suggérer l'action d'un moine, mais d'un moine relativement peu sain d'esprit ou chrétien. Il est écrit sur du vélin et relié dans ce qui ressemble à de la peau humaine avec un tatouage représentant un homme noir. Cinq dents humaines sont enfoncées dans la tranche (deux incisives, trois molaires). Ce tome sinueux déclare dès la première page être une traduction littérale et fidèle du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*, effectuée au mieux des capacités de son scribe anonyme. En dépit de tout cela, il se lit comme un guide d'étude accompagné de réflexions livrées telles quelles sur l'hyper-géométrie et la culpabilité humaine. L'exactitude de l'écriture suggère qu'il s'agit d'une copie rigoureuse d'un autre texte, et la préservation méticuleuse d'une digression de trois pages parlant d'une maladie enfantine devenue inextricablement liée à la sexualité et au régime dans l'esprit de l'écrivain est... pour le moins dissonante. Tout ceci suggère que quelqu'un a pris les délires d'un fou et les a préservés comme s'il s'agissait de parole divine. Mélangées avec les tumescences et la phobie de toutes les viandes à l'exception du poisson se trouvent néanmoins des intuitions avancées sur la géométrie multi-dimensionnelle.

Bien qu'il s'agisse d'un véritable trésor pour la plupart des étudiants de l'occulte, la cohorte actuelle d'Acolytes et d'Évêques tend à voir cet ouvrage comme une mutilation de l'original nourrie par l'incompréhension. Roger Ash a fait quelques commentaires en disant qu'il pourrait aider « les intellects inférieurs » à approcher la vérité, et depuis lors personne n'a voulu l'ouvrir excepté Henry Nemmers. L'expertise de ce dernier a confirmé que le livre avait été écrit bien après que la Alta Vendita a commencé à utiliser la magie dans ses affaires.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Mois
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : Anomalie Météorologique, Avoir l'Oreille du Grand Ethiop (Contacter Nyarlathotep), Éveiller les Poursuiveurs Sifflant (Contacter un Chien de Tindalos), Fleur de la Petite Mort (Cérémonie de la Rose), Lier un Ennemi, Malédiction/Bénédiction de la Récolte, Ouvrir un Passage (Création de Portail), Prédiction, tout autre sortilège choisi par le gardien.

Sortilèges du P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep

L'essentiel de la magie du Culte de la Transcendance vient directement de Nyarlathotep à travers son livre *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*. Mais la forme des sortilèges et des rituels a été élaborée par le Culte lui-même, à travers la sensibilité tordue de son Maître transcendé le plus ancien, André de Tours.

La Cérémonie de la Rose

Les maîtres secrets du Culte offrent parfois à un sous-fifre, comme une bénédiction, la Rose Blanche de la Mort. Le bourgeon est d'un blanc aveuglant, d'une beauté surnaturelle, et émet une odeur à vous faire saliver. La rose vient avec un avertissement essentiel : ne jamais la toucher et la reprendre après qu'elle ait fait son office.

Offerte à un ennemi, la rose paraît incroyablement désirable (réussite critique lors d'un test de Volonté pour lui résister). Si elle est prise à pleines mains, une épine écorche la peau. Reniflée, elle donne à la victime un sentiment de bonheur enivrant, mais brièvement. Un jour après avoir été piquée ou l'avoir reniflée, la victime tombe malade ;

elle meurt trois jours après. Chaque jour, elle perd un tiers de son POU qu'elle offre à la rose. Après avoir perdu tout son POU, son âme est emprisonnée dans la fleur. Tandis que la victime s'étiole, la rose prend une teinte de plus en plus rosée jusqu'à atteindre, à la mort du malheureux, une splendide teinte rouge sang. La rose devient alors inoffensive.

Si la rose rouge est récupérée, les maîtres secrets peuvent la dévorer pour augmenter leur pouvoir. Un tel acte offre 1 point de POU permanent. Lorsqu'un sous-fifre incompétent qui s'est vu remettre la fleur en cadeau échoue à la ramener, la plupart des Évêques se contentent de le tuer sur le champ.

Un effet secondaire est que le corps de la victime se fraie un chemin à travers la terre lors de la nouvelle lune suivant l'enterrement. Il part à la recherche de la rose. Les maîtres secrets attirent ces zombies avec la promesse de récupérer leur âme, mais quand le zombie de la rose arrive, le sorcier peut le piéger et introduire un esprit étranger à l'intérieur, une âme désincarnée (obéissant au sorcier, à moins que ce ne soit l'âme du sorcier lui-même). Le corps de la victime continue de pourrir après la mort mais cesse de se décomposer une fois que la nouvelle âme est implantée.

La création d'une Rose Blanche de la Mort nécessite que du sang de « personne moralement informe » soit répandu sur le rosier. En pratique, les enfants sont les seuls êtres à avoir jamais permis sa culture, à l'exception d'un homme gravement handicapé sacrifié en 1765.

Achever la Cérémonie de la Rose coûte 10 points de magie et 1D10 SAN. Dévorer une âme humaine par son biais donne au sorcier 1 point permanent de POU mais lui coûte également 1D8 SAN.

Verre Sauvage

Lancer ce sortilège demande de briser du verre ou une autre matière cristalline et transparente. Une fois cela fait, les éclats, au lieu de tomber au sol, se mettent à tourner autour de la cible, la coupant et l'égratignant. Le sortilège coûte 1D6 SAN et entre 1 et 10 points de magie. Pour chaque point investi, le verre attaque pendant 1 round. Une petite bouteille (de parfum ou de bière) inflige 1D2 points de dégâts par round. Une plus grande surface (une petite fenêtre de bureau par exemple) 1D4, et un énorme chandelier, un vitrail ou le pare-brise d'une voiture font 1D6 points de dégâts.

Il est possible pour le sorcier d'utiliser ce sortilège puis de l'oublier, en fuyant, attaquant ou se défendant pendant que le verre continue d'attaquer la cible. Une fois lancé, il continue de fonctionner tout seul. Le seul défaut est que si le sorcier a investi 5 points de magie et que l'ennemi meurt en trois rounds, le verre ne changera pas de cible ; il se contentera de réduire en charpie le corps tombé.



Zombie de la rose

Caractéristiques : utilisez les caractéristiques pré-mortem de la victime avec les changements suivants. Multipliez la FOR et la CON par 1,5, réduisez la DEX d'un tiers, réduisez l'INT et le POU de deux tiers (la rose les réinsuffle dans le corps). La SAN passe à 0.

Compétences : réduisez toutes les compétences physiques de la victime (Armes, Discrétion, etc.) d'un tiers. Réduisez toutes les compétences intellectuelles de deux tiers. Les dégâts par morsure montent à 1D3.

Armure : aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent que 1 point de dégâts et les autres voient leurs dégâts divisés par deux.

Perte de SAN : 1/1D8 ou 2/1D10 si le spectateur connaissait le zombie de la rose de son vivant.

Note spéciale : si le corps avait été enterré sans embaumement ou autres préparatoires cosmétiques, l'APP du zombie de la rose est de 1. Un embaumeur de talent pourrait préserver près de la moitié de l'APP originelle de la victime, plus encore si le corps avait été préservé dans une zone étanche à l'abri des rats, des vers et du reste. Si le corps a été brûlé, il ne peut revenir sous forme de zombie de la rose.

Les Portails du Changement

Il s'agit là de la version conçue par Nyarlathotep du sortilège Portail. La porte ne s'ouvrira que si au moins deux personnes tentent de l'ouvrir en même temps et du même côté. Lorsque les voyageurs passent au travers, leurs esprits se voient subitement échangés.

Par exemple quand les Maîtres du Culte voulurent prendre possession du Cercle exalté en 1929, ils dupèrent quatre meneurs du groupe et passèrent le Portail avec eux. De l'autre côté, les Gardiens du Cercle découvrirent qu'ils étaient désormais piégés dans les corps de leurs ennemis, des corps mortellement empoisonnés ! Ils furent rapidement massacrés par les sbires du Culte.

Un Portail des Changements est lancé comme un Portail ordinaire mais dont les coûts seraient doublés. La perte en SAN, si quelqu'un se concentre sur des dimensions humaines, peut aller de 1D2 (si la traversée était attendue) à 1D6 si le malheureux se retrouve par surprise dans un corps étranger. Si la victime atterrit dans le corps d'une créature du Mythe, doublez la perte maximale provoquée par la vue de cette créature. Si elle tombe dans le corps d'un Maître transcendé ayant passé le Mariage final, elle est tout simplement réduite en morceaux. Les faveurs des Dieux extérieurs n'acceptent pas toutes les âmes. Les mutations des Maîtres transcendés transforment le corps de tous ceux essayant de pirater leurs corps. Quand au Maître, il se retrouve alors dans un nouveau corps humain qui commence rapidement à se transformer après chaque coup, chaque désir, chaque marque de vieillissement.

La Route des Âmes

Oui, le sexe c'est bien... mais il y a des créatures dans ce cosmos, des créatures ressemblant plus à des structures logiques atemporelles qu'à des entités physiques contraintes par la progression du temps. Elles se reproduisent en violant l'horizon des étoiles effondrées en trous noirs. Quand vous aurez essayé ça, vous reviendrez me parler des délices terrestres.

La Route des Âmes permet au sorcier de projeter son esprit, ou celui d'un sujet passif, dans le passé et de la synchroniser avec l'expérience d'autres êtres. L'individu participant traverse tout ce que le réceptacle a traversé comme s'il le vivait en direct, mais est incapable d'influencer la moindre action. Le partage s'étend aux émotions et même à quelques pensées (même si ces pensées sont généralement dans un langage incompréhensible, quand elles sont seulement verbales). Seules les créatures d'une INT de 6 ou plus peuvent être « chevauchées » de cette façon.

Contrairement à la plupart des sortilèges, celui-ci est particulièrement... conciliant. Cela ne veut pas dire qu'il n'est pas capable de briser des vies, mais qu'un lancement plutôt paresseux ou incomplet produit tout de même des résultats, même s'ils ne sont pas ceux espérés. Lancé sans l'aide de l'herbe gaturia (décrite ci-dessous) ou par quelqu'un doté d'une compétence Mythe de Cthulhu de 25 % ou moins, le sortilège fonctionne mais sans être guidé. Il fait tout simplement sauter l'esprit de sa cible dans le corps d'une autre créature (au choix du gardien) pendant une ou deux heures. Les sorciers les plus puissants le lancent parfois ainsi en omettant volontairement la plante.

Lancé avec un succès, il permet au sorcier de choisir avec quelle entité coexister. S'il décidait de prendre un animal ou un extraterrestre, il lui faudrait une image mentale forte (une photographie aiderait énormément) et une idée de l'habitat et des habitudes de la chose. S'il voulait chevaucher un extraterrestre spécifique (ou un ours grizzly), il aurait besoin de savoir précisément le moment où la créature étant en vie, et le lieu. Cibler un humain dans l'histoire est plus facile si une image ou une biographie détaillée sont disponibles.

Être la cible de ce sortilège coûte, quoi qu'il en soit, 0/1D6 SAN. Les cibles qui se retrouvent dans le corps d'une créature ou d'une entité du Mythe ratent automatiquement le test de Santé mentale afférent. Les dés liés à la perte sont alors lancés normalement (1D20 pour un Shoggoth, 1D6 pour un Mi-Go, 1D100 pour Cthulhu, etc.), puis doublés, ce qui représentante la perturbation provoquée par le fait d'expérimenter des sensations et des émotions pour lesquelles les humains ne sont pas faits. Si la victime du sortilège est toujours capable de fonctionner et de réfléchir en revenant d'une telle expérience, elle gagne + 2D6 % en Mythe de Cthulhu.

Lancer le sortilège au hasard coûte 1D6 points de magie et fait perdre au sorcier 0/1D4 SAN. Lancer le sortilège en le guidant coûte 1D6+4 points de magie, et fait perdre 1/1D8 SAN. Le sortilège prend environ 15 minutes pour être lancé et nécessite un symbole tracé à la craie sur le sol et un autel en granite sur lequel la cible s'allongera. Il demande également le sacrifice d'un mammifère à sang chaud de TAI 4 ou plus (pas forcément un humain). Pour les voyages guidés, une herbe incroyablement rare (la Gaturia adelinus africanus) doit être brûlée.

La Gaturia adelinus africanus ne pousse que dans une terre bien précise d'Afrique du Sud, et seulement avec parcimonie. Plante bizarrement tordue, avec des feuilles vert-argent et une tige noire, la garutia serait, d'après certains, d'origine extraterrestre. La terre sur laquelle elle pousse, et tout ce qui se trouve à 100 kilomètres à la ronde, est la propriété de la société Farthingdale Paper Products, LLC. Le conseil de direction du groupe est constitué uniquement de membres haut placés de la Société Dorian Gray.

La récolte entière de gaturia suffit à guider le sortilège entre cinq et dix fois (1D6+4) par an, et est contrôlé par la Société. Cependant, celle-ci manque du talent nécessaire pour lancer la

« version guidée » de la Route des Âmes, ce qui rend le sortilège bien moins amusant. Elle a donc passé un arrangement avec Andrew St. Claire, stipulant que le Culte obtient la moitié de la récolte pour un voyage par an, guidé par Henry Nemmers ; les autres voyages peuvent être négociés individuellement par les membres de haut rang (mieux vaut laisser dans l'ombre les concessions que St. Claire a dû offrir à Ash en échange de la coopération de Nemmer).

Les Mariages

Les rituels promettant de faciliter la transcendance de l'existence humaine sont de la plus haute importance pour le Culte qui cherche à atteindre le pouvoir des Dieux Extérieurs. Chaque niveau de « transcendance » implique ainsi la réalisation d'une invitation rituelle adressée à Nyarlathotep. Chaque rituel marque également un nouveau degré de séparation de l'humanité. Ces cérémonies sont appelées « Mariages ».

Le Mariage inférieur

Pour pouvoir entrer dans le Culte de la Transcendance et prendre la position d'Acolyte, un membre doit passer par un Mariage Inférieur avec l'esprit de Nyarlathotep. Une vierge venant d'avoir ses premières règles est attachée à un autel. Une cérémonie a alors lieu, invitant l'esprit de Nyarlathotep à posséder, pour un temps, un vaisseau physique. Ce dernier est en fait un grand couteau ou une épée. L'esprit est alors marié à la fille pendant que celle-ci se voit pénétrée par la lame. La victime ne survit jamais à la consommation des noces.

Avec ce sacrifice, la conscience du bénéficiaire commence à échapper à ses limites humaines. Les êtres humains ordinaires sont des créatures à quatre dimensions se déplaçant de façon contrainte dans un espace à trois dimensions et progressant de façon linéaire dans le temps, comme un train sur des rails. Avec l'accomplissement du premier mariage, cette fixité devient instable.

Les Acolytes reçoivent des aperçus du futur, voient des dimensions normalement cachées (et, lors de rares moments plutôt risqués pour le rythme cardiaque, s'y déplacent), et parfois se retrouvent coincés dans une boucle temporelle. Cette disjonction a plusieurs effets, à la fois pour l'Acolyte et pour ceux qui l'entourent.

Le premier effet, le plus compréhensible, est que l'Acolyte devient fou. Plutôt que de souffrir d'un changement radical de ses processus mentaux et de ses convictions, l'Acolyte choisit de devenir fou, et décide donc consciencieusement de la façon dont il lui faut réaligner ses pensées avec sa nouvelle situation. Ces hommes ne se voient pas comme des fous, et peut-être que de leur point de vue il s'agit juste d'une parfaite adaptation à de nouvelles données. D'un point de vue « humain normal » cependant, ils semblent souffrir de phobie irraisonnée, de trouble psychosexuel ou d'illusions persistantes. En effet, leurs perceptions schismatiques les poussent souvent à réagir à des créatures normalement invisibles ou à parler à des personnes qui ont quitté la pièce depuis une heure (ou qui n'y viendront qu'une semaine plus tard).

Aussi dérangeante une discussion avec un fou soit-elle, son impact sur le continuum espace-temps est bien plus perturbant. Dans les cas de boucles temporelles, les observateurs extérieurs ne voient rien, à part le fait que l'Acolyte sait exactement ce qui va arriver et qu'il tente d'empêcher des événements pré-écrits ou bien les attend avec résignation, ajoutant peut-être « et c'est alors que le camion-poubelles percute le mur » ou « les agents du FBI vont arriver dans une minute, vous savez ». Des choses similaires adviennent lorsque la perception trans-temporelle se met en branle. Ils ne parviennent pas à concentrer leurs sensations sur quelque chose d'aussi utile que de la psychométrie ou de la rétrocognition, mais sur un test de Volonté ils peuvent prévoir les

Portails magiques

Quand le Culte de la Transcendance commença sa guerre avec le Cercle exalté en 1920, il mit en place un certain nombre de Portails menant au Nouveau Monde afin d'améliorer ses communications. Le premier Portail opérait normalement, transportant des gens depuis le sous-sol d'une demeure de Philadelphie (devenue officiellement un bed and breakfast, mais bonne chance pour avoir une place) jusqu'à la résidence de Stockholm. Le deuxième Portail fut mis en place entre le manoir Vagnoptus et un abattoir abandonné de Chicago (intégré depuis à un parc industriel). Le troisième est le Portail des Changements d'une église désacralisée de Boston qui fut utilisé pour massacrer la moitié des leaders du Cercle en 1929 : le Culte prit leurs corps et leurs vies (voir page 198). Via plusieurs Portails des Changements (la plupart ont été depuis détruits par des justiciers ou des personnes superstitieuses), certains Évêques et Acolytes ont réussi à pirater de jeunes corps pendant des centaines d'années.



embuscades et obtenir un bonus de + 10 % à leurs tests de DEX ou d'Athlétisme lorsqu'ils agissent sous le danger.
Le mouvement physique à travers les dimensions surnuméraires est sans doute l'aspect le plus remarquable de la nouvelle condition d'un Acolyte, à la fois à voir et à subir. Sur un test de POU x 2 réussi, l'Acolyte peut passer à travers un angle aiguë et disparaître de l'espace tridimensionnel. Il émerge aussitôt d'un autre angle aigu quelque part dans un rayon de 1,5 kilomètre. Il encaisse 1D8 points de dégâts durant le transport et est confus et ahuri pendant quelques minutes. Assister à un tel départ ou à une telle arrivée coûte 1/1D6 SAN. Si l'Acolyte agrippe quelqu'un, il peut tenter un test sous POU x 2 pour envoyer cette personne à travers un angle formé par leurs deux corps, utilisant les paramètres indiqués ci-dessus (distances, dégâts, désorientation). De plus, le voyageur involontaire perd 1/1D8 SAN.

Le Mariage supérieur

En atteignant le rang d'Évêque, l'adorateur célèbre sa position avec un Mariage supérieur. La mise en scène est similaire à celle du mariage précédent, excepté le fait que l'initié joue lui-même le rôle de vaisseau à travers lequel l'esprit se déplace. Le mariage n'est pas terminé tant que la tête de la victime n'a pas été coupée ; la cérémonie est alors consommée, littéralement, avec la tête tranchée. Celle-ci est ensuite conservée dans un endroit chaud pendant cinq mois, avant de pondre un Enfant de Nyarlathotep (voir page 179). Les corps décapités sont laissés dans leurs robes de mariage ensanglantées et animées pour devenir des Épouses de Nyarlathotep (voir page 180), les gardiennes du manoir du Culte à Stockholm.
La libération de l'initié des contraintes humaines ordinaires continue avec l'achèvement de ce sortilège. Cependant, au lieu de se distordre et d'enfler physiquement, la présence de l'Évêque s'étend désormais aux dimensions psychiques, inconscientes ou émotionnelles. Les échos et effets secondaires de cette avancée sont permanents, concrets, et dépassent le contrôle de l'Évêque. Les marques de mariages des quatre membres actuels sont décrites dans la partie qui leur est consacrée. Les autres effets provoqués autrefois par le Mariage supérieur ont compris les pouvoirs suivants :

- Quand plus d'une personne riait en présence de l'Évêque, les rires devenaient parfaitement synchronisés : souffle, intonation et timing se superposaient entièrement.

- Tout le monde perdait la perception des distances en regardant l'Évêque. Dès qu'ils regardaient ailleurs, les choses redevenaient normales, mais s'ils pouvaient le voir tout paraissait plat, comme quand vous fermez un œil et perdez la vision stéréoscopique.

- Chaque fois que l'on pensait à l'Évêque, on ressentait comme un léger goût acide dans la bouche. Cela se produisait même lorsque la victime ne réalisait que la personne à laquelle elle pensait était l'Évêque. Par exemple, quelqu'un pouvait le voir de loin et ressentir cet effet, puis le rencontrer de façon officielle avec la même conséquence, sans pour autant avoir la moindre idée du lien unissant les deux expériences.

- Toute interaction avec l'Évêque était dominée par une impression persistante de déjà-vu.

- 63 minutes exactement après avoir quitté l'Évêque, pendant exactement 2 minutes et 11 secondes, les gens perdaient la capacité de comprendre les mots de moins de deux syllabes.

- À proximité de l'Évêque, toute tentative pour jouer de la musique donnait un passage du *Carmina Burana* de Carl Orff, intitulé « Circa Mea Pectora ».

- Quand l'Évêque était en colère contre quelqu'un, celui-ci était victime de fornication.

Ces effets persistèrent après que certains anciens Évêques soient devenus Maîtres, ne cessant qu'une fois ceux-ci entrés dans la cour d'Azathoth.

Le Mariage Final

Il s'agit là du portail menant au plus haut niveau de pouvoir du Culte : le rejet ultime de l'humanité, des valeurs humaines et de l'éthique humaine. Nulle autre victime ici que l'Évêque lui-même. L'esprit est invoqué dans un outil très spécial : un couteau en forme de larme, troué en son centre, avec à l'intérieur des lames coupantes comme des rasoirs. L'adorateur demande à Nyarlathotep de prendre une forme féminine cette fois, celle du dévoreur et du voleur de semence. L'adorateur « devient alors son propre père » et renaît en Nyarlathotep ; il coupe ses parties génitales pour signifier son divorce de la progression de la race humaine, puis les dévore pour montrer sa domination de ses besoins procréateurs. Après cette cérémonie, l'adorateur peut commencer à dresser la carte de son propre chemin l'éloignant de l'humanité. La première marque de cette route est l'abomination qui vient remplacer l'organe perdu, abomination qui diffère selon les personnes.
Doté d'une physiologie plus accommodante pour une existence en tant que créature post-humaine du Mythe, le Maître transcende sa simple existence tridimensionnelle. Il gagne de nombreux pouvoirs, mentionnés dans la section « Ce que les Maîtres peuvent faire » à la page 171.
Après avoir acheté le Mariage Final, l'adorateur devient un véritable Maître transcendé, davantage créature du Mythe qu'être humain. Il quitte son poste d'Évêque et s'installe de façon permanente dans la partie cauchemardesque du manoir de Stockholm.



Interlude : le dossier Donnerkvist

L'affaire Hans Donnerkvist est une triste affaire. Intéressante, mais les affaires tristes le sont toujours n'est-ce pas ? La mort de sa femme Muriel, la fuite de sa fille Ella, ce sont ces choses qui ont épuisé cet homme qui, peut-être, est avant tout un penseur forcené sans grande éducation. Peut-être idéalise-t-il trop le modèle féminin. Quand sa femme bien aimée et sa fille bien aimée l'ont quitté, il a sombré dans la folie. Il pense qu'il doit exister une raison pour laquelle ses femmes lui ont été enlevées. Il ne peut accepter la coïncidence ou l'idée que sa fille l'a fui. C'est pour cela qu'il a trouvé cet homme, ce Van Beveren, et qu'il a décrété : « Cet homme a tué ma fille ». Alors Hans a tué Van Beveren, l'a découpé et l'a torturé. Il a tenté de se débarrasser de tout son chagrin sur le pauvre monsieur Van Beveren. Mais cela n'a pas ramené sa fille, ni sa femme, et désormais la police lui courait après. Alors il s'est caché dans une maison abandonnée. Seul avec tout son chagrin, seul avec la pourriture des lieux, il est devenu salement givré, et presque catatonique tandis qu'il errait dans les rues lorsque la police l'a trouvé.
Monsieur Donnerkvist fait une fixation sur la vieille maison, hein ? Il est obsessionnel, bourré d'illusions. Toute cette confusion, tout ce malheur sur sa femme et sa fille, tout ça s'est changé en hallucinations sur la maison, qui est devenue le centre de ses délires.
Il fait aussi une fixation sur l'eau. Il se montre souvent terriblement hydrophobe et refuse même de boire. Quand sa soif devient trop grande, il devient hydrophile, mais il croit encore que la moisissure est mauvaise, que tout le mal vient de l'eau. Je t'ai dit que sa femme s'était noyée ? Tu comprends pourquoi il trouve l'eau mauvaise hein.
J'ai quelques enregistrements de mes séances avec lui. Elles ne sont pas en français bien sûr, mais je peux te les traduire. Au début je le laissais parler. Et puis j'ai tenté de lui poser des questions plus précises.
Sois très prudent avec Monsieur Donnerkvist. C'est un vieil homme mais sa force est étonnante. Il a travaillé dans une fonderie où il façonnait des tuyaux. Il travaillait avec ses bras et son dos toute la journée, et il est encore très fort. On ne le laisse pas approcher des objets tranchants.

Voici quelques passages traduits des entretiens de Hans Donnerkvist avec le docteur Nora Sundelius de l'Institut :

HD : l'eau est la clé, le ruisseau répugnant qui nous ouvre et nous ferme... Ella était mouillée en dedans, et c'est pour ça qu'ils la voulaient. Van Beveren, ce bâtard. Lui et ses maîtres, ses maîtres, oh ses maîtres sont si mouillés, si humides en dedans, comme des éponges qui gouttent, des poissons congelés qui fondent, leur puanteur et leur pestilence et leurs liquides sont partout... (mots incohérents)... voulaient ma fille ! Ma douce, ma bonne, ma gentille fille, ils la voulaient pour son sang mouillé, ils voulaient le sang à l'intérieur. Van Beveren, comme un satané chien, ils l'ont envoyé pour la prendre. Lui aussi était mouillé en dedans, je lui ai montré que ses maîtres étaient pas les seuls à pouvoir lui faire sortir le mouillé au dehors. Je parle de sang hein, le sang est tout, il y a nos vies à l'intérieur. Je veux pas juste dire que vous mourez sans lui. C'est ce qui est arrivé à Van Beveren, et j'espère qu'il pourrit dans un enfer comme celui dans lequel ils m'ont envoyé, celui où je suis maintenant, celui qu'ils ont ouvert dans mon Ella, dans Muriel aussi pour ce que j'en sais, la douce Muriel, est-ce qu'ils t'ont violée en dessous de la glace ? Est-ce qu'ils ont mis leur mal froid et humide en toi, mon amour ? (incohérences, fin de la cassette).

* * *

HD : l'ADN, c'est en nous, c'est dans notre sang, dans notre semence, c'est notre vie. L'ADN est déjà corrompu, vicié - c'est dans la pollution qu'on porte tous. Nous sommes pleins de pisse ! Nous sommes des bouteilles de (incohérences) ! Et ils veulent prendre notre mal, notre moi maléfique, la noirceur de notre ADN, ils veulent tordre ces petites spirales, les rendre pires, en faire des humains maléfiques qui marchent !

* * *

NS : pourquoi étiez-vous en colère contre Van Beveren ? L'aviez-vous déjà rencontré auparavant?

HD : Van Beveren... il était humide en dedans, ce sale bâtard. Mais au moins il était chaud, pas froid, pas comme ses maîtres. Oh mon dieu, ses maîtres... est-ce que ce sont mes maîtres aussi ? Est-ce qu'ils ont mis leur marque sur moi, leur glace dans mon sang pour empoisonner mon esprit de l'intérieur ?

NS : à quoi ressemble leur marque ?

HD : si j'ai soif, ne me donnez pas d'eau. Elle est pleine de microbes vous savez. De tous petits animaux étrangers et invisibles. Ils veulent entrer dans nous, ouvrir les murs de nos cellules, nous rendre liquides aussi, comme eux. Amibes ! Protoplasmes ! Je l'ai lu dans un journal scientifique. La maladie mangeuse de chair, c'est eux. La Peste Noire, c'était eux, c'était eux qui nous remplissaient de pus jusqu'à ce que nos aisselles et nos testicules soient pleins de bubons... nous, l'humanité !

NS : Hans, si vous ne buvez pas, vous allez vous déshydrater et mourir.

HD : tant mieux... tous, on est tous humides à un certain niveau. Certains le sont plus. Comment ma douce, ma gentille fille, ma douce femme, comment une telle humidité pourrait-elle exister dans des corps aussi beaux ? La bête est en chacun de nous, et ils peuvent la faire sortir - ces choses dans la maison avec leurs pénis si brillants. Je n'avais pas idée qu'ils existaient, pas idée de ce qu'ils allaient faire, de ce qu'ils ont fait et font MAINTENANT ! ILS VOUS BAISENT VOUS ET VOS FILLES ET VOS MERES ET ILS POLLUENT VOTRE ADN ! (incohérences, fin de la cassette).

* * *

NS : parlez-moi des hommes dans la maison. Que font-ils de si horrible ?

HD : leur mal à eux c'est qu'ils ont pris ce qui était pas humain et l'ont mis dans des choses humaines. Ils sont le tuyau par lequel la maladie coule en chacun de nous.

* * *

HD : je suis sûr que Van Beveren avait subi leur « processus », qu'il avait été embarqué dans leur (incohérences). Il lui restait de l'ADN humain, cela dit... assez humain pour pleurer, pour supplier, pour demander grâce. Assez humain pour trahir ses maîtres, pour me dire où ils avaient emmené ma douce fille. Assez humain pour me dire comment entrer dans cette maison. Le pliage. Il m'a dessiné une carte.
La maison se trouve dans le caniveau du monde, là où tout ce qui est vil se rassemble comme un marécage stagnant. Tout ce qui est tordu et cruel et mourant et mort, ça s'infiltre dans la maison et dans nos âmes, transformé et rendu autre. La maison est le pénis avec lequel ils urinent sur le monde.
Quand je suis entré, je ne savais pas. Je savais que des hommes avaient pris ma fille, pour la violer peut-être. C'était tout. Van Beveren parlait des « Grands Anciens ». Je croyais qu'il parlait d'anciens HOMMES ! Des vieillards que je pourrais frapper, écraser, humilier pour tout ce qu'ils avaient fait à ma fille... j'ai pris un flingue ! Un flingue ! Un flingue pour tuer l'océan, pour tuer toute la pourriture du monde.

* * *

NS : qu'avez-vous trouvé dans la maison ?
HD : j'ai trouvé ma fille. (silence)
NS : et ça ne vous a pas rendu heureux ?
HD : (léger grognement)
NS : était-elle heureuse de vous revoir ?
HD : elle avait une robe de mariée, et elle était mouillée tout partout, toute l'humidité de son corps était étalée sur le dessus de sa robe.
NS : quand vous dites toute l'humidité de son corps...
HD : le sang, le sang ! Ma fille était toute saignée, elle marchait dans cette satanée robe, elle tenait ses cheveux dans la main, et sa tête par les cheveux !
NS : pourquoi tenait-elle ses cheveux, Hans ?

HD : parce que sa tête y était attachée ! À ses cheveux, pas à son cou ! PAS A SON COU !

NS : Hans, calmez-vous !

HD : ET ELLE S'EST OUVERTE, SA TÊTE S'EST OUVERTE, SA TETE AVAIT ETE MISE ENCEINTE PAR CES MONSTRES, PAR CES VIEILLARDS, ILS L'AVAIENT SOUILLEE ! AVAIENT MIS LEUR ADN EN ELLE, ET CA AVAIT SIX PATTES ! SIX PATTES !

NS : (à l'interphone) Waller, venez ici, MAINTENANT !

HD : je l'ai vue et j'ai pleuré... et alors les anciens m'ont trouvé... ET JE LES TUERAI SI JE LE PEUX ! SI C'EST LA DERNIERE CHOSE QUE JE FAIS, MEME SI CA NE SUFFIT PAS, JE LE FERAI PARCE QUE JE LE VEUX, PARCE QU'ILS L'ONT POLLUEE, ILS M'ONT POLLUE, ILS NOUS ONT TOUS POLLUES... (bruits de lutte)

* * *

HD : les anciens m'ont violé vous savez.

NS : vous avez dit auparavant qu'ils avaient... des parties génitales improbables.

HD : pas comme ça. Ils m'ont violé en dedans (le patient cogne sa tête à ce moment)

NS : qu'est-ce qu'il y avait dans la maison ?

HD : après l'avoir trouvée, j'ai essayé de m'enfuir quand j'ai senti une main sur moi et un souffle glacé à mon oreille.

NS : qui était-ce ?

HD : un ancien. « Je vais te montrer des choses, de nombreuses choses inestimables ». il a dit. Et alors il a mis sa maladie en moi. (pause)

NS : il s'est infiltré dans votre sang ?

HD : il est entré dans mon âme. Il m'a montré des choses, FAIT FAIRE des choses.

NS : comment cela ? Comment a-t-il fait cela ?

HD : il m'a changé. Il m'a sorti de moi, de ma peau, et m'a mis dans... des choses.

NS : quel genre de choses ?

HD : des choses humides. Des choses froides. Des choses DIFFERENTES.

NS : différentes comment ?

HD : pas comme un homme. Les choses que j'ai été m'ont montré que le plaisir et la douleur étaient la même chose. Que l'humidité est partout, même quand elle est glacée. Que rien est tout et chaque chose.

NS : de quoi vous rappelez-vous précisément sur lui ou ce qu'il vous a montré ?

HD : mieux vaut pas savoir.

Ce qui s'est réellement passé

Muriel Donnerkvist descendait, à travers plusieurs générations, d'une femme qui avait été accouplée de force avec un Profond. La pollution de son sang s'était affaiblie au fil du temps mais demeurait présente. Elle faisait des cauchemars sur R'lyeh et sur ces choses qui résident au creux des vagues ; des cauchemars qu'elle partageait avec son mari Hans. Quand leur fille Ella naquit, les cauchemars augmentèrent en fréquence et en intensité, au point que Muriel eut l'impression de devenir folle. À la fin, l'appel des eaux devint trop fort ; elle marcha sur de la glace trop fine, tomba, et se noya.

Ce que Muriel ressentait était l'appel des Allumeurs. À la demande du Culte, ils lançaient leurs filets mystiques pour attraper des hybrides de Profond endormis. Quand les Allumeurs sentirent que leur victime s'était noyée, ils furent déçus. Quand ils découvrirent qu'elle avait une fille, ils se réjouirent.

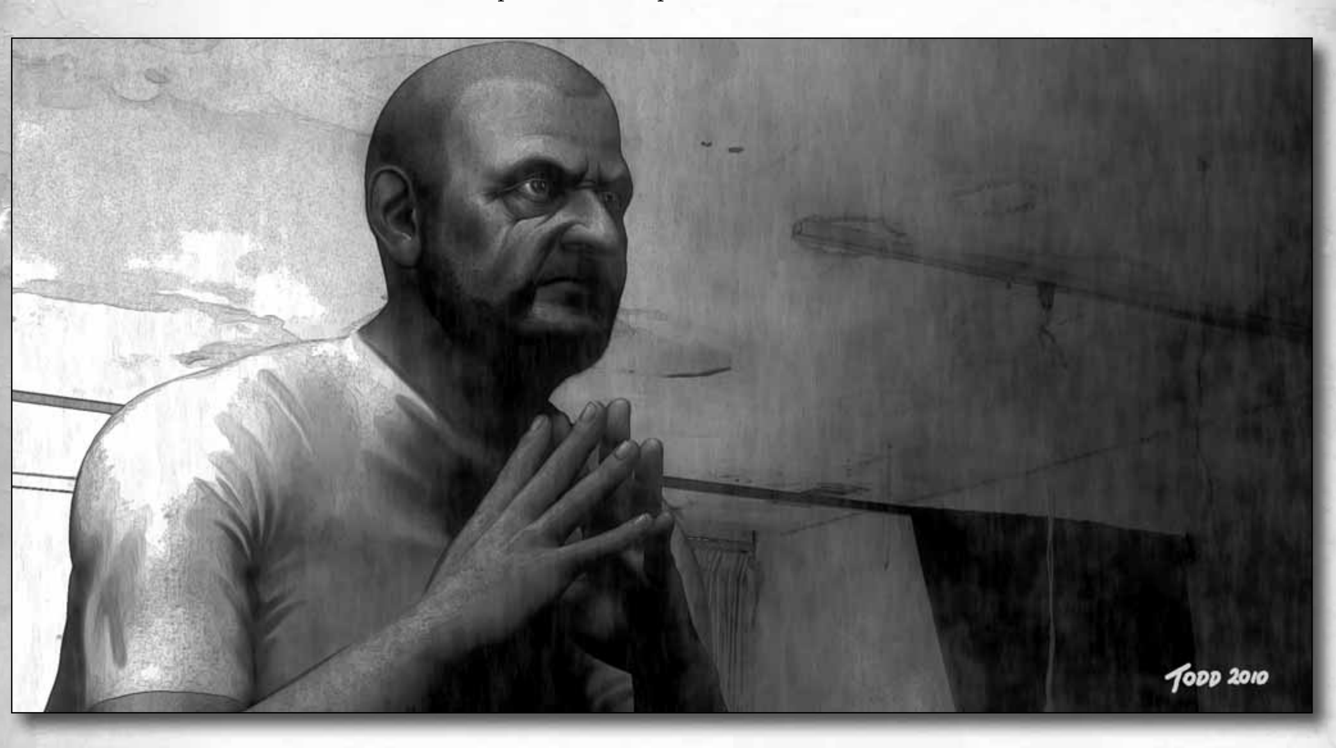
Le 26 mars 1991, Norman Van Beveren kidnappa Ella et la livra aux Maîtres transcendés. Son sacrifice durant le Mariage Supérieur de Roger Ash généra un immense pouvoir et offrit à Ash de solides connaissances sur les résidents de R'lyeh.

Cependant, Van Beveren jouait de malchance. Un des voisins de Donnerkvist était un vieux fouineur doté d'yeux perçants, d'idées anarchistes et d'un esprit curieusement tourné. Quand il vit un étranger rôder pendant des heures sans but apparent, il recopia la plaque d'immatriculation de sa voiture et prit une photographie. Quand Ella disparut, il alla voir Hans au lieu de se tourner vers les autorités dont il se méfiait. Terrassé par le chagrin, Hans décida de se lancer dans une vendetta personnelle. Il prit le numéro et le cliché et retrouva la voiture qui avait été louée à un certain Arno Frechette. Quand la piste « Arno Frechette » se changea en impasse, Hans intimida l'agent de location et le força à révéler que la voiture avait été louée par un employé de la société Owens Imports. Le président de cette dernière était Norman Van Beveren. D'un regard, Donnerkvist sut que l'homme était le kidnappeur de sa fille.

Van Beveren, un leader éclairé piégé par sa fascination pour l'occulte, jouait son propre jeu. Il s'était vu confier la tâche de procurer de jeunes filles au Culte et avait entendu pendant une de ses livraisons que celles-ci finissaient au manoir Vagnoptus. Il avait entendu de vagues rumeurs sur le « manoir de la folie » et avait commencé à explorer la piste. En tant que natif de la Suède, il parvint à trouver des documents dont Henry Nemmers ignorait l'existence, y compris un plan grossier mais fidèle de l'intérieur et, surtout, des étapes permettant le Pliage. Il les gardait sur lui et était sur le point de trouver un moyen de se frayer discrètement un chemin dans la résidence quand il fut à son tour kidnappé.

Donnerkvist traîna Van Beveren jusque dans son sous-sol aux murs épais et le tortura, avec un enthousiasme qui compensait largement son manque de professionnalisme. La victime finit par parler de la carte qu'elle possédait et du bâtiment où la fille avait été emmenée. Quand Donnerkvist eût tiré tout ce dont il avait besoin, il tua Van Beveren. Armé d'un pistolet et d'un couteau, il entra ensuite dans la Maison et vit sa fille... ou ce qu'elle était devenue.

Tentant de s'enfuir, il fut coincé par le Maître transcendé Dwight Reynolds. Donnerkvist tenta de se battre ; le Maître, amusé, décida de lui offrir un voyage par la Route des Âmes et l'envoya dans une Larve Stellaire de Cthulhu. L'expérience détruisit la quasi-totalité de la santé mentale du malheureux.



Au cours d'une fugue catatonique, il trouva le chemin du dehors, passa les portes principales du manoir et fut retrouvé par un agent de circulation. Après un court entretien avec la police de Stockholm, Van Beveren fut découvert. Donnerkvist fut enfermé dans une institution d'état pour criminels déments.

Insertion dans un scénario

Norman Van Beveren ayant été un chef éclairé, il peut avoir été impliqué dans un des quatre Sièges. Un moyen pour les Agents d'apprendre l'existence du manoir des Maîtres concerne Donnerkvist. Les Agents peuvent avoir été menés à lui à travers une enquête sur Van Beveren, liée au Siège qu'ils affrontent à ce moment-là. Si les Agents sont sur plusieurs pistes, le gardien devrait en choisir une le moment venu. Toutes ces accroches ne sont pas mutuellement exclusives ; celles pouvant être le plus facilement mélangées sont marquées par un astérisque (*).

Le Siège de la Peur

- Une des sources de financement pour une manœuvre politique d'un des fronts est Owens Imports. Cela pourrait alerter l'IRS sur le fait que le groupe dispose de plus d'argent qu'il ne devrait.
- Alternativement, si les personnages appartiennent à la CIA, ils pourraient se demander pourquoi une société de Stockholm dépense autant d'argent pour influencer la politique domestique des USA.*

Le Siège de la Chair

- Owens Imports fut, pendant une courte période, propriétaire d'une terre utilisée désormais comme centre de repos par la Fraternité du Nouveau Potentiel. Les décisions menant à l'achat et à la vente du terrain furent prises par Van Beveren. La vente fut effectuée à pertes. *
- Owens Imports pourrait avoir participé aux subventions qui ont servi de catalyseur à la formation du Sénat secret.

Le Siège de l'Avarice

- Avant sa mort, Muriel Donnerkvist était attaquée dans les Contrées du Rêve. Des Agents rêveurs s'en prenant à l'Église de l'Entrevie pourraient apprendre la mort d'un grand nombre de soldats de l'Entrevie ayant attaqué la jeune femme (dans le monde éveillé, une épouse et une mère ; dans les Contrées du Rêve, son héritage en tant qu'hybride de Profond lui offrait un grand pouvoir). Rechercher Muriel dans le monde éveillé pourrait mener les Agents à son mari endeuillé, Hans.

- Van Beveren pourrait avoir occupé une position importante (ou au moins repérable) au sein de la hiérarchie du Cercle exalté.*

- Une recherche d'antécédents sur une personne que les Agents ont identifiée comme un Allumeur pourrait révéler que ce dernier a travaillé autrefois pour Owens Imports. Les documents portant sur cette période furent perdus lors d'un incendie, et le président de l'époque brutalement assassiné.

- Dites s'il vous plaît ! est en fait la propriété de SeaTech, Inc. Plusieurs membres du conseil d'administration du groupe siègent également au conseil d'Owens Imports. Chercher de nouvelles informations mentionnant cette dernière fera certainement resurgir l'histoire de la torture de Van Beveren.

Il n'existe aucun lien direct entre Hans Donnerkvist et le Siège de la Haine.

Si les Agents rencontrent Hans

Hans peut offrir aux Agents la localisation de la maison des Maîtres transcendés, mais lui soutirer cette information ne sera pas facile. Il se méfie des personnages, même s'ils montrent de l'animosité envers le Culte. Il est possible de le pousser à révéler où se trouve la maison, mais gagner sa confiance est très délicat. Il ne se souvient pas de tous les pas nécessaires pour passer du manoir terrestre à la version près de la cour d'Azathoth, mais il peut expliquer les notes sur sa carte, à condition que les Agents obtiennent son soutien et puissent le convaincre qu'il obtiendra quelque chose de plus qu'en s'enfuyant.

S'enfuir est en effet le plus grand désir de Hans. Il est fort, rusé et se moque totalement de sa survie ou de son confort. Il tentera tout pour avoir une chance de détruire la maison. Si cela demande de tuer un Agent ou de prendre une infirmière en otage, il n'hésitera pas. Le Culte paye un employé de l'hôpital pour garder un œil sur Hans et savoir si quelqu'un tente de le contacter, mais il y a une chance que la taupe ne soit pas de service lors de la visite des Agents (à la discrétion du gardien ; si les Agents ont suffisamment d'ennuis, ne donnez pas aux Évêques un coup d'avance).

Enfin, souvenez-vous que Hans ne parle pas anglais.

Hans Donnerkvist

77 ans, père malheureux

Origine ethnique : Caucasien
Nationalité : Suédois
Éducation : équivalent du lycée
Profession : ancien tuyauteur interné

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	9

Compétences

Athlétisme	50 %
Conduite	25 %
Discrétion	40 %
Écouter	45 %
Métier :	
Charpentier	15 %
Électricité	40 %
Mécanique	50 %
Mythe de Cthulhu	08 %
Navigation	30 %
Orientation	30 %
Pister	40 %
Sciences de la vie :	
Histoire naturelle	20 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Suédois 70 %

Combat

- Fusil de chasse 45 %
  Hans aimait chasser, mais il n'a pas accès à des armes à feu pour le moment
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + 2
- Arts martiaux (lutte) 85 %
  Dégâts spéciaux

Description physique

Hans aurait l'air plus vieux que son âge véritable sans son incroyable vitalité. Toute cette énergie est fixée sur un unique but : la vengeance. Ses muscles commencent à se changer en graisse, et ses cheveux ont été coupés à ras par l'hôpital. Son visage est couvert de rides profondes et chargé de haine, de terreur et d'épuisement.

Le Siège de la Haine

L'objectif du Siège de la Haine est la division de l'humanité. En appuyant sur les différences, la tolérance est mise à mal et toutes les déviations de la « norme » deviennent une insulte. L'individu se voit exalté, et tout ce qui s'oppose à sa volonté est anathème. Le but du Siège de la Haine est de créer chez chacun un sentiment de droiture assiégée, un sentiment d'être dans la peau du malheureux injustement persécuté. En aliénant les hommes, ils crée des groupes extrêmes, intransigeants et ayant tendance à la violence.

Les lignes raciales sont claires et constituent donc un guide facile à suivre pour les personnes sans imagination. Le sexe, lui aussi, fournit une barrière que peu de personnes franchissent, une différence qui persiste au fond de chaque cellule. Mais la religion et la politique peuvent toutes deux servir comme fer de lance de la division : elles sont moins promptes à mordre, peut-être, mais leurs blessures sont profondes car les différences sont ici choisies et non subies. Les classes et la fortune établissent de façon si abrupte les gagnants et les perdants que le rôle d'envieux et d'effrayé (ou de méprisant) est facile à suivre.

Même parmi ceux qui résistent à la haine, l'effet se fait sentir ; des deux côtés de la ligne, le stéréotype de « l'Autre » comme violeur, oppresseur, menace se répète inlassablement.

Le Siège de la Haine est le siège le moins contrôlé. Les groupes qui lui sont liés tuent, détruisent, font exploser, brûlent et sèment le chaos. Ils sont de loin les plus susceptibles d'attirer l'attention des agences de maintien de l'ordre. Même les groupes qui se contentent de professer la violence sont étroitement surveillés par les autorités. Dès lors, le Culte tient ces organisations à distance. De plus, les humains n'ont guère besoin d'encouragements pour haïr. C'est un sentiment naturel chez eux. Tout ce qu'il reste à faire au Siège de la Haine c'est de continuer à offrir ses idéologies, ses provocations et à prêter son argent aux pourvoyeurs de colère les plus influents.

Certaines cabales détestent de façon si violente et si noire qu'elles trouvent leur propre chemin jusqu'aux Dieux Extérieurs sans l'influence du Culte de la Transcendance. Opération Nouveau Jour et White Fire ont été parmi les premiers à embrasser l'horreur extraterrestre des Dieux Extérieurs pour nourrir leur haine. Sans aucun doute, d'autres suivront.

Style de management

Sous le précédent Évêque Egbert Sharpe, le Siège de la Haine était un arsenal de cercles meurtriers, de troupes de choc, de psychopathes dirigés et de cultes phobiques étranges. L'action de Sharpe avait consisté à restaurer le pouvoir du culte dans l'Europe de la Deuxième Guerre mondiale et de constituer un réseau de groupes écrans et de saboteurs qui s'étendrait de Madrid à Moscou. Leurs actes furent à peine remarqués face aux atrocités industrielles de la guerre. Quand il se transcenda en 1945, les autres Évêques se réjouirent secrètement de voir émerger l'inoffensif et confus Guillaume Broche à sa place. Durant les trente années de règne de Broche en tant qu'Évêque de la Haine, son Acolyte Nathan Harmati (une recrue de Sharpe) avait de grands rêves, des rêves dignes de Sharpe, mais la jalousie de son supérieur et quelques manipulations maladroites échouèrent à les exaucer. Les Évêques voulaient quelqu'un de plus apte pour succéder à Broche, mais ils ne voulaient certainement pas de cette brute furieuse et viscérale d'Harmati. Ils choisirent donc son exact opposé, élevant l'intellect froid et rationnel d'Andrew St. Claire. Pourtant, en tant qu'Américain de longue date, St. Claire tend à ne voir la Haine que par le seul prisme de la question raciale, négligeant peut-être les autres expansions possibles. Ce n'est que récemment, avec l'addition de deux Européens comme Acolytes, que les cibles des actions du Siège ont changé.

Ancien Acolyte de l'Avarice, St. Claire voit les unités fournies par le Siège comme des bêtes. Brutales, stupides et gouvernées par de puériles passions, elles ne sont dignes que de frapper ou d'être fouettées. Elles ont droit aux deux. Parce qu'il méprise ses fronts, St. Claire ne cesse de les duper. Il s'efforce non seulement de se protéger de problèmes potentiels en cas d'échec de ses hommes, mais il trouverait personnellement choquant de laisser des personnes dotées de capacités mentales si limitées connaître ses propres objectifs, desseins voire même sa véritable identité. Ils ne comprendraient pas, et la seule chose pire qu'un imbécile violent est un imbécile confus et violent.

St. Claire opère principalement depuis l'organisme caritatif Anchor Charitable Trust. Cette organisation truffée d'avocats tirés des rangs du Cercle exalté, est le fournisseur principal du Culte de la transcendance. Le fonds est une entité à but non lucratif inscrite dans le Delaware mais œuvrant principalement à partir de la Suisse et des îles Grenadine. Elle absorbe toutes sortes de donations anonymes et remet des fonds à des douzaines d'autres organisations caritatives n'existant que sur papier. Ces organismes indépendants (se composant souvent de plusieurs couches) répandent ensuite l'argent dans des groupes faisant avancer les objectifs du Siège de la Haine. Ces groupes ne sont pas nécessairement des créations du Culte de la Transcendance, du Siège de la Haine ou d'autres entités liées au Mythe. La quasi-totalité ne sont que des organisations



politiques et religieuses cherchant à tuer tous ceux qui ne leur ressemblent pas. Ils existaient avant de recevoir de l'argent du Siège de la Haine, et si le Culte de la Transcendance était détruit, ils continueraient d'exister.

Chaque organisme de charité écran qui sert de conduit financier est fragile par nature : devant une enquête, il se replie comme un couteau suisse et disparaît, laissant peut-être derrière lui un secrétaire et un intermédiaire non informés ayant des problèmes de drogue en guise de bouc émissaire. Anchor Charitable Trust, d'un autre côté, est trop grand et trop bien impliqué pour ce genre de disparitions et est donc bâti pour résister à un siège. Tout défi se voit affronté à l'aide de plusieurs couches d'avocats, d'attaques sournoises des relations publiques et de pots-de-vin subtils visant les enquêteurs prêts à faire machine arrière. Le fonds investit des millions de dollars dans d'authentiques organisations humanitaires non gouvernementales (ONG) et autres projets privés. Les stars de cinéma d'Hollywood n'ont que du bien à en dire. Les politiciens louent son travail et pourraient tirer quelques ficelles pour dérouter les enquêtes « ridicules » des agences fédérales de maintien de l'ordre. Il sera pratiquement impossible de retourner l'opinion publique contre le fond sans preuves accablantes, et même alors, ceux qui ont lié leur nom, leur réputation et leur ego au groupe refuseront tout simplement de croire aux faits.

Certains groupes sponsorisés n'ont jamais eu la moindre idée de la provenance de l'argent. D'autres ont des théories ou des mythes pour expliquer d'où vient leur argent. Par exemple : Opération Nouveau Jour croit que les fonds proviennent du « Colonel », un homme bien placé au sein de la CIA qui s'est libéré des Juifs qui contrôlent le gouvernement. Il leur fournit de l'argent qui lui a été confié pour des opérations secrètes. St. Claire les a si bien dressés qu'ils sont prêts à accepter les demandes les plus extrêmes de discrétion et de sécurité. Tous les doutes qu'ils pourraient avoir sont réduits au silence par Niot Abur Am'st, l'Avatar de Nyarlathotep qu'ils vénèrent.

John Black et Nola Zewami (voir page 193) sont les instruments à travers lesquels St. Claire dirige White Fire. Il se montre plus distant vis-à-vis de l'opération, en partie parce que sa couleur ferait de lui quelqu'un de suspect, mais surtout parce qu'il n'aime personnellement guère ceux de leur « espèce ». Il a choisi Black pour sa prévisibilité. Manipuler ce dernier demande seulement de fournir les informations appropriées via des « contacts criminels » implantés grâce au contrôle mental de l'Entrevie. Nola Zewami sait que l'organisation est manipulée par des forces extérieures mais elle est plus dévouée à Astom Niturba, un autre avatar du Chaos Rampant, qu'à White Fire, aux Allumeurs ou à n'importe quel acteur ou instrument humain. Astom Niturba la maintient délibérément hors du Culte de la Transcendance (qui n'accepterait jamais une femme noire à un poste influent) en guise de plan de secours si une agence détruisait le Culte et tous ses fronts.

Opération Nouveau Jour

Ces satanés hommes de boue étouffent les USA. Ils sont laids et stupides, et ils tentent de nous mettre tout sur le dos, alors que sans les Blancs ils seraient encore en train de traîner dans leurs huttes en herbes dans leur putain d'Afrique, ou en train de se balancer aux branches.

Les Blancs sont plus intelligents, c'est la science qui le dit. Regardez les scores des textes, ou bien la taille du cerveau et les trucs du genre. Nous devons être au pouvoir. Quand c'était le cas, l'Amérique était forte et personne ne pouvait nous battre.

Et puis les Noirs se sont emballés et ont décidé qu'ils pouvaient prendre soin d'eux-mêmes. Ouais. Regardez l'Est de St. Louis, voilà comment les Noirs s'occupent d'eux-mêmes. Regardez-LA et Cabrini Green, regardez la Somalie ; on est allé là-bas pour les aider, et ils se sont retournés contre nous avec leur « Chute du Faucon noir » et maintenant ils se découpent en morceaux à grands coups de machettes !
Et on en a mis un à la Maison Blanche, bon Dieu.
C'est comme de grosses sangsues noires. Celles en Amérique pompent tout le travail avec leurs programmes « d'action positive », ils pompent tout l'argent de la sécurité sociale. Je vais vous dire autre chose : vous ne verrez jamais un Blanc vendre du crack, non Monsieur ; les Blancs ont leur fierté, leur honneur. Ils savent qu'il n'est pas correct de faire de l'argent en cramant le cerveau des gens. Les autres races, elles ont pas d'honneur. C'est comme au Vietnam : ces salopards de bridés envoyaient des enfants, des bébés avec des grenades, et ces enculés d'enturbannés en Irak font exactement la même chose. Quel genre de tarés fait ce genre de trucs ? Ils sont pas biens ; des erreurs, des monstres de foire, et je suis malade de les voir dans mon pays.

Histoire

Opération Nouveau Jour fut fondée en 1963, en réponse au mouvement des droits civils. Ses créateurs avaient le sentiment que le Ku Klux Klan était trop arrogant, trop vieux, et que le temps était venu de réellement « renvoyer les nègres à la mer ». Au cours de ses quarante années d'existence, le groupe a assassiné un grand nombre de Musulmans noirs, de « chefs de gangs potentiels » et d'activistes des droits civils. Ils ont également brûlé des églises, tenté d'interférer avec les votes des Noirs et levé des fonds pour défendre les personnes accusées de crimes raciaux. Face à la vigilance accrue des fédéraux et des médias, cependant, Opération Nouveau Jour échoua à atteindre son objectif de « zéro nègre en 93 ». Tout observateur rationnel comprendra qu'un tel objectif ressemble davantage à une forme de fantasme masturbatoire et raciste qu'à quelque chose de réaliste ou de seulement atteignable, mais le groupe ne professe pas une philosophie susceptible d'attirer les individus rationnels.
Le tournant pour Opération Nouveau Jour fut atteint en 1970 quand il attira l'attention d'un membre du Cercle exalté, un adorateur de Nyarlathotep du nom d'Andrew St. Claire. Se faisant passer pour « le Colonel », il fournit à l'organisation de l'argent, des informations sur la « conspiration nationale juive » et des « données historiques » sur « la religion primale arienne » d'une divinité appelée Niot Abur Am'st. St. Claire leur expliqua que le dieu Niot (un dieu des authentiques Ariens du nord et pas une divinité juive bâtarde) avait conçu les Blancs pour diriger, la preuve de ces faits étant leur capacité (oubliée depuis longtemps) à appeler et commander les Byakhees, les anges véritables. Les hommes de St. Claire modifièrent ces histoires sur la conspiration internationale juive pour la rendre plus plausible que l'habituel fatras schizophrène portant sur les Aînés de Sion. En faisant passer ses adversaires commerciaux pour des collaborateurs sionistes, il réussit à faire assassiner ces derniers par deux fanatiques du groupe (un des tueurs purge une peine de prison à vie, l'autre fut tué par la police). Cela fournit à Nouveau Jour une dose de mythologie et via St. Claire un pied dans le Cercle exalté et finalement dans le Culte lui-même.
ONJ lança une série de meurtres de haut niveau et de cambriolages de banques entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, avant de commencer à ordonner l'assassinat d'activistes, de prêtres et de politiciens noirs dans les années 1990. Cependant, l'attentat de la ville d'Oklahoma City attira bien trop d'attention de la part du FBI vis-à-vis des mouvements extrémistes blancs des USA, et le Patriot Act offrit aux autorités une plus grande latitude dans la surveillance du terrorisme national. En conséquence, Nouveau Jour a dû faire de plus en plus profil bas et est devenu incapable de coordonner ses membres ou de recruter ouvertement. Sans le soutien constant du Culte et l'adoration de Niot Abur Am'st, ONJ n'existerait sans doute plus que dans les livres d'histoire.
St. Claire n'a plus de lien direct avec ONJ, et ils sont peu nombreux au sein du groupe à se souvenir qu'il y a longtemps, celui-ci n'était qu'un des « Américains blancs » les renseignant sur l'une des nombreuses manigances juives qu'ils ont depuis combattues ; en adorateur dévoué, il dirige néanmoins toujours le culte de Niot derrière un masque rituel élaboré. Les soldats du groupe ne font référence à leur mécène et « contact à l'intérieur de Washington » autour des feux de camp dans l'Idaho et dans leurs quelques mails internes que sous les termes « le Colonel ». St. Claire a placé un de ses sbires du Cercle exalté dans un bureau de Crystal City en Virginie, pour qu'il écume Internet à la recherche « d'informations brûlantes sur la conspiration » et envoie régulièrement son « bulletin interne » à ONJ afin d'entretenir la légende et diriger occasionnellement les actions du groupe dans le sens voulu par le Culte. Bien que l'Acolyte du Siège de la Haine Tomas Heche (voir page 186) soit un Apôtre d'ONJ, celui-ci passe peu de temps en Amérique et moins de temps encore à diriger directement quoi que soit hormis les opérations les plus sensibles du Culte.
La distance isole le Culte d'ONJ, mais elle laisse également les cellules individuelles et les Superviseurs libres d'agir de leur propre chef contre les menaces apparentes. Une de ces menaces est tout simplement l'autre organisation du Siège de la Haine, White Fire. Alors que les laboratoires de méthamphétamine d'ONJ s'étendent dans les territoires dominés par le crack et l'héroïne de White Fire, à quatre reprises des Superviseurs de Nouveau Jour ont commandité des attaques sur les soldats de

leurs rivaux. Par deux fois (à Seattle en 2005 et à Los Angeles en 2007), ONJ a réussi à tuer des membres de White Fire avant que le Culte ne puisse empêcher ces meurtres « fratricides ».

Organisation et implantation

Opération Nouveau Jour est basée à Little Rock dans l'Arkansas. Après avoir été essentiellement implantée dans le Sud, elle a dérivé démographiquement vers l'Ouest et le Nord depuis les années 1960. Les membres sont nombreux au Texas, dans le Midwest et dans le Nord-Ouest Pacifique ; la plupart des cellules d'ONJ dans le Sud sont soit composées de groupes de « braves anciens » venus dans les années 60 ou de nouveaux liés aux bases militaires voisines.

Un nouveau membre rejoint une cellule de trois à cinq membres. L'un d'entre eux est le leader ou « Premier ». Les membres de la cellule ne connaissent l'identité que des personnes appartenant à leur petit groupe. Le Premier ne connaît que deux supérieurs, ses « Capitaines ». Chaque Capitaine dispose de deux à quatre Premiers sous leur commandement, et ne connaît pas les noms des membres des cellules sous leurs ordres. Chacun d'eux connaît également deux ou trois autres Capitaines avec lesquels ils coordonnent leurs actions. Au-dessus d'eux, ils connaissent un Superviseur. Comme un Capitaine, un Superviseur commande une poignée de subordonnés et ne connaît que quelques personnes de même rang, mais il ne sait rien des Premiers et de ceux qui composent les cellules. Un Superviseur ne répond que devant un Conseil de onze Apôtres et un Président (le Président actuel, un vendeur d'équipement agricole de l'Orégon appelé Earnest Morgan, est un pantin charismatique).

À eux tous, les Apôtres et le Président pourraient rassembler tous les documents nécessaires concernant les Superviseurs et les Capitaines, mais ils savent que le système est conçu pour les séparer des Premiers et de la plupart des membres de la base. Ils ne cherchent donc pas à traquer les informations et se contentent de confier des tâches aux Superviseurs et de les laisser gérer. En descendant chaque maillon de la chaîne, le plan se voit de plus en plus raffiné. Un Apôtre pourrait décider « nous devons faire élire Ike Briggs maire de San Paulo », passer l'information à un Superviseur du Nouveau Mexique, lequel décidera respectivement de (1) obtenir des votes pour Ike et (2) nuire à la campagne du rival. Il informera ses Primes de son plan, et ces derniers se chargeront des petits détails.

Les membres

Là en plein milieu de ce putain de bar il sort son petit sac et il commence à se rouler un joint. C'est pas le pire en plus ; le sac à herbe, tu vois... il était fait en nichon humain.

On trouve quelques vétérans des guerres d'Irak et d'Afghanistan au sein d'Opération Nouveau Jour. Certains d'entre eux étaient membres avant même de rejoindre les forces armées, d'autres furent recrutés sur le champ de bataille et d'autres enfin furent incorporés après la fin de leur service. Le Département de la Défense a tiré quelques leçons du Vietnam et on trouve moins de vétéran dans la rue souffrant de trouble de stress post-traumatique ou d'autres problèmes mentaux liés à la guerre sans être suivi. Pour autant, certaines personnes continuent de passer à travers. Certains ne supportent pas de demander de l'aide ou de passer pour des mauviettes, et d'autres tirent une forme de gratification masochiste de leurs souffrances. Les membres d'ONJ qui ont rejoint les forces armées se voient ordonner de garder leur bouche fermée mais leurs yeux et leurs oreilles grands ouverts à la recherche de recrues potentielles. L'INSCOM (le service de contre-espionnage) de l'US Army a les groupes racistes dans son collimateur depuis le début des années 1990.

Les conspirateurs de Nouveau Jour possédant une expérience militaire sont bien sûr dangereux, mais plus rares que ce qu'on pourrait croire. Recruter quelqu'un pour lui proposer plus de conflits sur le champ de bataille ou à la maison est parfois difficile à vendre à moins de s'y prendre avec délicatesse, et les agents d'ONJ manquent parfois de subtilité (surtout si l'on considère que les plus motivés ont été enrôlés à la fin des surveillances sans mandats). Mais St. Claire comprend que le Siège de la Haine doit fournir de dangereux guerriers au Culte et fait de son mieux pour faciliter le recrutement au sein des vétérans, surtout chez les proches des « vieux garçons » du groupe. Ses liens du Cercle exalté peuvent ainsi tirer quelques ficelles pour aider les recrues potentielles : un des Superviseurs veut engager un neveu ou un beau-fils. Il envoie le nom de la cible et la situation aux Apôtres. La prochaine fois que l'un d'entre eux rencontre le Colonel (et donc St. Claire), il lui transmet la requête. St. Claire, de son côté, parle à quelqu'un du Cercle et dit « Ce type a besoin d'un travail stable » et le neveu se voit embaucher sans que son supérieur (ou quiconque au sein du Cercle) ne sache qu'il s'agit d'un guerrier suprémaciste. Il sait juste que le garçon a des contacts et qu'il sera dans de sales draps s'il le vire. L'embauché lui-même peut ne pas savoir à quoi il doit sa chance. Jusqu'à ce qu'il se mette à regimber.

La plupart des membres d'ONJ sont soit des célibataires dans la vingtaine ou la trentaine cherchant un sens dans la race et la haine, soit des bigots politiques plus âgés qui appartiennent à ONJ ainsi qu'à d'autres groupes suprémacistes. Ce sont des hommes qui se souviennent encore avec bonheur des chiens policiers et des lances à incendies venant tourmenter les Noirs marchant pour les droits civils. Certains sont de jeunes hommes sous-éduqués et sans emploi n'ayant rien de mieux à faire. D'autres sont des hommes dans la force de l'âge à qui on a dit toute leur vie que les Blancs étaient supérieurs. À quarante ans, ils sont impatients d'en voir enfin la preuve.



Utilité pour le culte

Opération Nouveau Jour a à la fois accès à la puissance de feu et aux personnes capables de s'en servir. Ils sont prêts à croire n'importe quelle accusation désignant une personne (ou une organisation) comme un outil de la « juiverie internationale ». Ils ne sont pas subtils, mais mortels. De plus, leur allégeance à Niot Abur Am'st peut être parfois utilisée pour générer du pouvoir magique pour le Culte.

Pratiques rituelles

L'adoration de Niot est généralement introduite au niveau des Superviseurs, parfois au niveau des Capitaines. L'abandon de la Chrétienté pure et dure est parfois difficile à vendre, mais les croyances religieuses sont déjà particulièrement tordues par les convictions raciales et faire passer Jésus pour une version déformée de Niot Abur Am'st est possible. Plus l'adorateur putatif se trouve isolé du plus grand nombre, plus la transition est facile. ONJ attire déjà les frustrés en les séparant de la Bible et de toutes ses histoires étranges de « pitié » et de « pardon ». Rediriger cette frustration vers la religion qui les a abandonnés peut fonctionner, surtout si vous êtes les seuls « amis » restant à la cible.
Tous les Superviseurs ne sont pas des adorateurs actifs de Niot, contrairement aux Apôtres. En tant qu'adorateurs, ils se voient enseigner le sortilège Ensorceler un Sifflet et Invoquer/Contrôler un Byakhee. ONJ invoque de temps en temps un Byakhee pour l'utiliser contre un ennemi particulièrement bien défendu. Une fois par an, le 4 juillet, le groupe appelle Niot Abur Am'st. Ce rituel particulier nécessite sept croix en feu avec des personnes crucifiées sur le dessus.

Insertion dans un scénario

- Depuis les attentats d'Oklahoma City, le FBI s'est lâché sur les groupes suprémacistes blancs nationaux. Des Agents associés à l'agence pourraient être chargés d'infiltrer ou simplement d'enquêter sur Opération Nouveau Jour, ou de découvrir ce qui est arrivé au dernier agent s'étant vu confier une telle mission.

- Des personnages associés au FBI pourraient se voir confier l'affaire des meurtres annuels du Jour de l'Indépendance, sans connaître au départ le lien qu'ils entretiennent avec ONJ.

- Un célèbre professeur, auteur et conférencier noir est retrouvé après avoir été brutalement assassiné. Un témoin dit avoir vu une « chose horrible » s'envoler des lieux (un Byakhee).

White Fire

Il y a les humains, et puis il y a les Blancs. Les humains ont des limites, un certain sens commun, mais les Blancs ? Vous ne prendrez

jamais un humain en train de monter un truc comme Auschwitz, ou de lâcher une bombe atomique sur quelqu'un juste pour prouver quelque chose. Les Blancs l'ont fait, avant de dire que ça n'a jamais eu lieu ou que ce n'était pas si grave. La vie et la mort de l'un d'entre nous ne veut rien dire pour un Blanc, mais si vous laissez un Noir tuer l'un d'entre eux vous verrez la loi se mettre enfin en marche.

La loi n'est qu'un marteau entre leur main, avec lequel nous frapper. La religion en est un autre. « Oh, tendez juste l'autre joue, mon garçon, et quand nous vous aurez finalement tué, il y aura un bon grand-père blanc au Ciel pour s'occuper de vous pour toujours ». Voilà le grand mensonge blanc, qu'ils vont s'occuper de nous, nous aider, nous offrir de l'éducation et du travail et tout ce que nous méritons. C'est ça le mensonge. Ils prennent soin de nous comme ils ont pris soin de Martin Luther King, Rodney King, comme ils ont pris soin des Juifs à Auschwitz et de ces Japs à Nagasaki. Je veux dire, ces Youpins et ces Japs sont aussi blancs qu'eux, et ils ont QUAND MÊME tenté de tous les tuer. Rien ne les empêchera de tuer un Noir et quand ils le font, les juges parlent d'auto-défense.

Les Blancs sont des gens froids. Ils ne RESSENTENT rien, ne peuvent rien produire de VRAI, juste des machines et des produits chimiques et des trucs artificiels et froids, regardez cette putain de télé, vous verrez de quoi je parle. Nous, nous sommes le peuple du soleil et de la terre, vous voyez ? Nous faisons pousser des choses. Je veux dire, les humains originels venaient d'Afrique et les Blancs sont juste des enfants étranges. Une espèce de saloperie de branche malade incapable de ressentir quoi que ce soit, c'est pour ça qu'ils sont prêts à TOUT.

Histoire

Andrew St. Claire créa White Fire en 1985 en passant par un pion appelé John Black. John Black était associé aux opérations américaines du cartel de Medellin, à l'époque où le groupe se montrait de plus en plus violent en réponse aux tentatives de la Colombie d'extrader ses meneurs. Inquiet au sujet du futur du cartel, St. Claire décida que ce serait une bonne idée de mettre en place un deuxième accès au monde de la cocaïne, juste par précaution, et fit son possible pour entrer en relation avec Black.

Croyant être payé pour déstabiliser les USA afin que la drogue puisse y entrer plus facilement, John Black prit l'argent avec plaisir pour former une armée révolutionnaire. L'idée semblait quelque peu périmée, et c'était bien le cas, mais Andrew St. Claire lui-même était un peu périmé. Rapidement, John Black succomba au fantasme « romantique » à l'idée de diriger une révolution. Il commença à ne voir ses recrues que comme des dupes pouvant être utilisés pour détourner l'attention les agences de maintien de l'ordre des affaires des trafiquants de drogue. Il finit par se voir comme un Nat Turner, un Huey Newton et un François-Dominique Toussaint L'Ouverture réunis en une seule personne.

White Fire commença réellement à grandir après que John Black fut envoyé à Joliet en 1988 pour trafic de drogue et extorsion. Lorsque les prisonniers convertis étaient relâchés, ils étaient recrutés et entamaient leurs « actions révolutionnaires ». En prison, John Black commença à rêver d'une religion primale africaine. Ces songes étaient envoyés par une femme des Allumeurs (Harmati refusait d'envoyer des membres de l'Entrevie « se masturber sur les plans fossilisés de St. Claire ») appelée Nola Zewami (née Smith) pour mener Black vers l'adoration de Nyarlathotep sous son masque de « Astom Niturba ». Quand il fut relâché en 1991 (grâce aux machinations du Cercle exalté que Black prenait pour des hommes de Medellin), il se rallia à Nola Zewami qui l'initia dans le culte d'Astom Niturba. L'adoration du dieu s'est ensuite répandue dans White Fire, des révolutionnaires aux vendeurs de drogue.

Organisation et implantation

L'organisation de White Fire est particulièrement lâche. Des gestes de la main et des phrases verbales sont associées au groupe ; toute personne les connaissant est autorisé à les enseigner aux nouveaux membres, mais les signes changent constamment. Les membres connaissent ceux qui les ont fait entrer et considèrent généralement leur recruteur comme étant plus intégré et plus près du sommet. L'information descend par téléphone arabe. Les lignes de communications ne sont pas des plus claires et il est très difficile de relier un membre à un autre.

Au sommet se trouve un groupe de révolutionnaires terroristes dévoués, adorateurs d'Astom Niturba. Ils tentent périodiquement d'invoquer leur dieu pour que celui-ci détruise Washington D.C., sans jamais réussir. Ces dirigeants n'utilisent pas que des armes ordinaires mais également une variante du sortilège Tourmenter, qui ne frappe pas les adorateurs de Nyarlathotep sous quelque forme que ce soit. White Fire croit que le sortilège est l'arme secrète de la race noire, contre laquelle toute impureté est brûlée et flétrie.

Les membres sont plus nombreux dans les ghettos noirs du pays ; le symbole de White Fire (une silhouette blanche avec des flammes peintes par-dessus) peut être vu sur les murs de South Central à Washington Heights. On trouve également de nombreux membres appartenant à des gangs ; d'autres plus légaux ont un travail et une carte d'un parti politique. Cette double allégeance de nombreux membres tend à gommer les frontières entre les crimes commis pour le profit et ceux motivés idéologiquement.

Niot Abur Am'st

Avatar de Nyarlathotep

Je crois, parce que je l'ai vu... l'homme brûlant, l'homme venu du soleil ! Tu vois, nous sommes tous le peuple du soleil - les nègres sont noirs parce qu'ils ont pas le soleil en eux. Il était... eh ben, c'était pas une fée, mais il était beau.

Niot Abur Am'st passe auprès de ceux qui se voient comme des « membres de la race arienne » pour un homme haut de 6 mètres avec des yeux célestes, une peau comme de la glace et une fine barbe dorée. Il est vêtu d'une robe de feu illuminée et quand il parle sa voix est un clairon de beauté et de force. Pour les autres, Niot ressemble à un humanoïde de 6 mètres de haut fait entièrement de dents ensanglantées. De petites molaires constituent ses yeux, de puissantes défenses dessinent ses côtes, et des crocs, des incisives et des canines remplissent le reste de son corps. Quand il se déplace, ces dents grincent et claquent, et du sang frais coule des interstices.

Caractéristiques

CON	45	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	60	Puissance	99 %
TAI	45	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	16
Impact	+14
Points de Vie	45

Combat
- Toutes les armes 100 %
  Dégâts normaux + Impact si applicable
- Substance polluante 80 %
  Voir les notes

Protection : aucune, mais à 0 point de vie, il s'effondre au sol pour prendre une forme plus hideuse encore (perte de SAN 6/1D100) avant de s'envoler dans l'espace interstellaire.

Sortilèges : Niot Abur Am'st connaît tous les sortilèges du Mythe ; il peut invoquer des monstres au prix de 1 point de magie par point de POU possédé par le monstre ; il peut également invoquer un Byakhee pour 1 seul point de magie.

Perte de Santé mentale : les « Ariens » ne perdent aucun point de SAN en voyant Niot Abur Am'st ; les autres perdent 6/1D100

Note : Niot possède une attaque spéciale utilisant une substance visqueuse. S'il touche un ennemi, celui-ci se retrouve recouvert d'une matière rouge répugnante et collante. Il ne peut pas voir, sentir ou prendre conscience de cette matière, contrairement à toutes les personnes autour de lui. Périodiquement, pendant le reste de sa vie, la substance refait son apparition. Elle ne peut être nettoyée. La victime perd 0/1D6 SAN chaque jour où elle réalise que tout le monde la voit comme ignoblement polluée.

Astom Niturba

Avatar de Nyarlathotep

Quand il a surgi du feu, je... comment le dire avec des mots ? Je savais que tout ce que j'avais espéré et tellement voulu... tout ça c'était vrai.

Pour les membres du culte, Astom Niturba ressemble à un homme noir de six mètres de haut, puissant et beau, vêtu de robes enflammées. Sa voix est douce, profonde, chaleureuse et aimante quand il parle du futur parfait qui verra le jour une fois le Peuple de Glace fondu.
Pour les autres, Astom Niturba ressemble à un humanoïde de 6 mètres fait entièrement de dents ensanglantées. De petites molaires constituent ses yeux, de puissantes défenses dessinent ses côtes, et des crocs, des incisives et des canines remplissent le reste de son corps. Quand il se déplace, ces dents grincent et claquent, et du sang frais coule des interstices.

Caractéristiques

CON 45		Endurance	99 %
DEX 19		Agilité	95 %
FOR 60		Puissance	99 %
TAI 45		Corpulence	99 %
INT 86		Intuition	99 %
POU 100		Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	16
Impact	+14
Points de Vie	45

Combat

- Toutes les armes 100 %
  Dégâts normaux + Impact si applicable
- Substance polluante 80 %
  Voir les notes

Protection : aucune, mais à 0 points de vie, il s'effondre au sol pour prendre une forme plus hideuse encore (perte de SAN 6/1D100) avant de s'envoler dans l'espace interstellaire.

Sortilèges : Astom Niturba connaît tous les sortilèges du Mythe ; il peut invoquer des monstres au prix de 1 point de magie par point de POU possédé par le monstre ; il peut également invoquer une Horreur Chasseresse pour 1 seul point de magie.

Perte de Santé mentale : les Noirs ne perdent aucun point de SAN en voyant Astom Niturba, même s'ils n'appartiennent pas au culte ; les autres perdent 6/1D100

Note : Astom Niturba possède une attaque spéciale utilisant une substance visqueuse. S'il touche un ennemi, celui-ci se retrouve recouvert d'une matière rouge répugnante et collante. Il ne peut pas voir, sentir ou prendre conscience de cette matière, contrairement à toutes les personnes autour de lui. Périodiquement, pendant le reste de sa vie, la substance refait son apparition. Elle ne peut être nettoyée. La victime perd 0/1D6 SAN chaque jour où elle réalise que tout le monde la voit comme ignoblement polluée.

Membres

Les membres sont presque uniquement des Noirs sans emplois qui ont vécu et ont été abusés par les services sociaux et le système judiciaire pendant toute leur vie. La plupart des capitaines de rue ont fait de la prison ; faire du « travail de missionnaire » afin de répandre White Fire dans une autre tôle ou un autre gang est la meilleure façon pour être promu.

Utilité pour le culte

Les membres de White Fire sont tout à fait disposés à effectuer des actions que les terroristes d'Opération Nouveau Jour considéreraient comme antipatriotiques. Les membres d'ONJ veulent « sauver l'Amérique de la conspiration qui l'a privée de sa destinée raciale » tandis que ceux de White Fire sont d'authentiques anti-Américains qui voient les États-Unis comme la source de leur souffrance et ne souhaitent que les détruire. Nombre d'entre eux ont tellement souffert dans la vie qu'ils sont prêts à considérer ce qu'ils font subir aux autres comme un juste retour des choses, la mort étant vue comme une libération d'une existence dépourvue de sens.
En plus d'être une source de muscles, leur adoration de Nyarlathotep plaît à St. Claire qui espère secrètement qu'elle plaît aussi à son dieu.

Pratiques rituelles

Les cadres supérieurs brûlent vive une victime blanche prise au hasard quatre fois par an, lors d'une cérémonie adressée à Astom Niturba. Le dieu est alors contacté, mais quand ses fidèles lui demandent de détruire Washington et de repousser la menace blanche, Niturba se contente de répondre : « Quand les astres seront propices ».

Insertion dans un scénario

- Le FBI s'intéresse beaucoup à White Fire. La CIA, craignant des liens avec les groupes radicaux de musulmans noirs, surveille également ses activités. Bien qu'elle ne soit pas légalement autorisée à opérer sur le territoire américain, la CIA utilise au mieux les liens avec le monde des narcotrafiquants pour justifier ses enquêtes. Les deux agences demandent régulièrement des écoutes dans le cadre du Foreign Intelligence Surveillance Act.

- Jusqu'à présent, les meurtres rituels n'ont pas pu être reliés à White Fire, tout Agent enquêtant sur ceux-ci en cherchant des adorateurs finira bien par trouver quelque chose.

- Une victime du sortilège Tourmenter pourrait atteindre un hôpital avant que les effets ne disparaissent. Les histoires des tabloïds pourraient ensuite attirer l'attention de Delta Green.

- Des agents de la DEA pourraient être victimes de Tourmenter au cours d'un raid national. Leur histoire attirera certainement l'attention de Delta Green.

Autres fronts

Bien que ONJ et White Fire soient les deux seuls fronts du Siège de la Haine à avoir élaboré leurs propres visions de Nyarlathotep, le Siège finance et encourage en permanence des douzaines de petites organisations vouées à la haine. Cela implique :

- Tous les cultes du Mythe ne sont pas constitués d'ermites solitaires ou de paysans consanguins. Certains ont des épouses, des partenaires romantiques, des amis voire des enfants qui ne participent pas à leurs activités. Ces malheureux rencontrent le Mythe indirectement et le voient empoisonner leurs vies. Parfois, quelque chose arrive : une invocation, une possession, un brusque accès de folie qui ne peuvent être niés. Quelques témoins fuient dans l'amnésie ou dans un semblant de normalité, déménageant parfois et coupant tous leurs liens avec le passé. La plupart deviennent fous ou meurent sous le choc. Une poignée émerge de l'autre côté : fous certes, mais encore capables de fonctionner, affamés de contacts supplémentaires avec la chose qui a failli les détruire. Egbert Sharpe appelait ces derniers des Endurcis. Après avoir été aisément remodelés en ce que la conspiration voulait, ils lui servaient de bourreaux, d'assassins, de porteurs ou même de recruteurs de futurs Endurcis. Sous Broche, Le Siège a perdu le contact avec le réseau des Endurcis de Sharpe, éparpillés dans des orphelinats, des asiles, des prisons et des appartements lugubres en sous-sols. Combien d'Endurcis arpentent le monde, croyant travaillant pour le Siège de la Haine ? Personne ne le sait, surtout pas Andrew St. Claire.

- Les Filles d'Hippolyte constituent un groupe féministe radical mis en place par Nathan Harmati dans les années 1970 à titre d'expérience. Elles dénoncent avec bruit le patriarcat et sponsorisent « Les muses parlent », un programme d'art anti-mâles effectué par des artistes femmes. Le cercle intérieur pratique l'auto-mutilation, ses membres se coupant un sein pour imiter les anciennes Amazones ; elles recrutent activement dans les cercles néo-païens féminins. Pour le moment, leur cour agressive de la Grande Déesse Mère n'a produit aucune révélation du Mythe, mais elles sont à un tome de contacter Mormo, ou la Femme

boursouflée ou Shub-Niggurath ou autre chose encore (Brasseur a décidé qu'elles feront une réserve utile d'adorateurs quand il deviendra Évêque). Le Culte les utilise (à travers des pions femmes) pour détruire les carrières d'ennemis mâles dans le monde universitaire et pour infiltrer l'ensemble du mouvement féministe, le poussant un peu plus vers le radicalisme et la guerre des sexes.

- L'objectif du Culte et du Siège de la Haine en particulier est de discréditer la paix, la justice et la coopération en poussant les personnes les plus virulentes, les plus bigotes et les plus égoïstes à hurler leur « amour » de ces choses sur les chaînes nationales. Le groupe International Strike Out for Liberation, Unity, and Transnational Integration/Organize Now (International SOLUTION, Assaut pour la libération, l'unité et l'intégration/organisation transnationale maintenant) promulgue et soutient les intervenants et les publications les plus radicalement anti-Israël, tout en répandant activement sa propagande pour aider les aspirants-dictateurs tels que Hugo Chavez du Venezuela, Robert Mugabe du Zimbabwe et les anciens terroristes devenus politiciens comme le Hamas ou les Tigres tamouls. Le Siège dispose d'un cadre de protestants professionnels et d'organisateurs pouvant utiliser leurs contacts dans les mouvements anti-mondialisation et anti-guerres pour monter un rassemblement de 10 000 personnes dans n'importe quelle ville occidentale en 72 heures. Certaines actions de SOLUTION visent certains rivaux politiques et financiers du Culte. Si ce dernier découvre l'existence de Delta Green, les « dénicheurs de faits » de SOLUTION seront lâchés sur toutes les pistes, prêts livrer les détails sordides au *New York Times*, à MSNBC et à Al-Jazeera.

- Le Culte a perdu la trace des Gradinari, un des anciens réseaux d'Egbert Sharpe, conçu après que la Roumanie tomba dans l'escarcelle des Soviets en 1944. Sharpe les façonna pour servir d'expérience dans le domaine de la haine virale en utilisant un noyau d'adorateurs de Yog-Sothoth (isolés depuis la destruction du château Ferenczy en 1928) et de déments (entreposés dans un asile à Cluj dont le Cult s'est emparé). Un Gradinar (« jardinier » en roumain) se présente en ville et offre à quelqu'un de l'aide contre un ennemi, puis tue ledit ennemi avec grand bruit. Il offre alors à la famille du mort une chance de se venger, et ainsi de suite. Il arrive que deux Gradinari travaillent ensemble et montent une vendetta ; ils utilisent parfois la magie pour lancer une « chasse aux sorcières » et encouragent les lynchages informels. Le groupe recrute les « clients » les plus inventifs et les plus insensibles. Depuis 1989, les Gradinari se sont répandus à travers les Balkans et dans les communautés émigrées d'Europe occidentale. Le Culte ne sait pas quoi faire de la machine à meurtres perpétuelle de Sharpe mais ne sait pas plus comment la stopper.



Le Siège de la Chair

Comme les autres Sièges du Culte de la Transcendance, le but du Siège de la Chair est de provoquer de l'insatisfaction. Ses outils sont l'indulgence et la dépravation, menant la décadence humaine au point où même ceux qui devraient être satisfaits et enviés pour leur luxure sont tourmentés et conduits vers des excès encore plus grands. Leurs actions extravagantes provoquent l'envie et le malheur de ceux qui ont moins, empoisonnant la satisfaction qu'ils tirent du peu qu'ils ont.

L'objectif principal du Siège de la Chair est de faire oublier aux gens ce qu'ils ont pour la promesse d'autre chose. Si était possible d'effacer l'idée d'« assez », le monde tout entier serait comme le serpent Ouroboros, se dévorant lui-même dans une faim insatiable. Contrairement au Siège de l'Avarice qui vise le pouvoir et la fortune, le Siège de la Chair vise les appétits de la chair.

Pour chaque membre de la Fraternité du Nouveau Potentiel qui participe à une orgie, on trouve une douzaine de non-membres qui en entendent parler et fantasment dessus. Ces fantasmes peuvent alors faire tourner leurs propres amours, car quel être de chair et de sang peut se comparer avec l'excitation née d'un idéal imaginaire ? Pour chaque membre de la Fraternité qui est pris en train de commettre un meurtre ou un viol, on trouve une centaine de non-membres qui se demandent pourquoi une personne de la classe moyenne extérieurement satisfaite peut en être réduite à une perversion aussi extrême. « Si une personne apparemment bien plus équilibrée que moi peut devenir folle et mutiler sa propre fille… comment pourrais-je être heureux ? Je croyais qu'il avait tout… de combien de choses avons-nous réellement besoin ? »

La Société Dorian Gray vise directement les personnes ayant le plus, sachant que derrière chaque membre de l'élite qu'ils corrompent se trouvent des gens ordinaires regardant et apprenant depuis la ligne de touche. Quand les capitaines de l'industrie et les leaders du commerce étaient plus sobres, des citoyens travailleurs et respectables, les gens modelaient leur comportement sur eux en espérant marcher sur leurs pas. Désormais, les magazines de société et les reality-shows télévisuels exhibent leur consumérisme revendiqué et leur auto-indulgence. Et personne ne le leur reproche.

Face à ce double standard moral, certains s'aliènent les riches et perdent espoir. Ils deviennent pleins de colère ou entièrement vides ; les deux conséquences servent les objectifs du Siège de la Chair. D'autres voient les riches et les privilégiés se livrer à la débauche et ne voient aucune raison leur interdisant de le faire aussi. De plus en plus, les comportements déviants, outrageusement immoraux, sont vus comme la norme.

Par contraste, le Culte a conçu le Sénat secret dans le but clair d'infecter l'esprit du temps avec l'idée que tous les plaisirs perceptibles, toutes les idées de bonheur, sont creux. Il s'agit là d'une sorte de Stoïcisme pervers, puisque toute joie physique et matérielle est éphémère et illusoire dans cet univers fou, chaotique, la seule voie à suivre est de se tourner vers la recherche intellectuelle des idées les plus ésotériques et les plus tordues.

Style de management

Le Culte de la Transcendance créa au fond le Siège de la Chair en tant que « prime à la signature » pour l'adorateur de Shub-Niggurath John Tyler Oringo en 1920, à une époque où l'organisation voulait à tout prix avoir un pied en Amérique du Nord et pour renforcer ses forces liées au Mythe dans sa guerre contre le Cercle exalté et les Allumeurs. Oringo concentra son attention sur la vanité physique, la jalousie et la haine de soi, mettant en place des « clubs de fitness » et des « sociétés de la culture physique » pour entretenir ces péchés (et, incidemment, pour fournir un afflux constant d'homosexuels à faire chanter pour les besoins du Culte). Son organisation-écran personnelle, Les Bois, explorait les mystères de Shub-Niggurath et le « potentiel physique d'accueillir la vie » de la réserve forestière de la région de Chicago, utilisant comme quartier général un bar clandestin servant une liqueur spéciale aux meilleurs clients.

Oringo aimait également le cinéma, ces halls dédiés à l'adoration de l'idéal de chair, mais il savait être trop vieux et trop déconnecté pour opérer dans Hollywood. Il recruta donc Carlos Sanriki (un fidèle dévoué de Shub-Niggurath sous la forme de Pan) pour lancer une série de cultes orgiaques dans Tinseltown. Quand Sanriki prit l'évêché en 1947, il maintint une approche très « sur le terrain » au sein du Siège et faillit faire découvrir le Culte pendant la période McCarthy et une deuxième fois au cours de l'effondrement du système des studios et la montée de la presse people dans les années 1960. Il passa les décennies suivantes à donner des coups d'épée dans l'eau et à tenter de devancer la désintégration de la société et de la morale américaines. Le Siège de la Chair ayant toujours réussi à faire plus que payer sa dette envers le Culte, son incompétence ne fut pas punie si on excepte la mort de ses deux Acolytes lors du coup d'état d'Harmati en 1979.

Roger Ash fut « recruté de l'intérieur » par... eh bien, peut-être par Nyarlathotep lui-même. Il se vit offrir le Siège de la Chair en 1991, son éloignement de l'humanité traçant une voie que d'autres personnes motivées par le plaisir pourraient suivre. En externalisant ses plaisirs (dans son cas, la composition de poèmes) et en les rendant plus importants que sa propre personne, Ash s'ouvrit aux ténèbres. Quand la poésie devint plus importante que sa personnalité, il fut prêt à aller jusqu'au bout. Il se trouve dans une position parfaite pour mener les gens vers le néant à travers leurs désirs.

Ash tente de garder ses distances avec ses serviteurs, sans grand succès. Ayant pris un rôle direct dans la réunification du Groupe d'études de l'amour véritable, il lui est difficile de se cacher. Contrairement aux autres organisations du Siège de la Chair, la Fraternité du Nouveau Potentiel possède un visage public et recrute activement. À plusieurs occasions, Roger Ash a défendu la Fraternité dans les journaux, leur accordant le crédit de l'avoir « libéré de la langueur perverse et tétanisante de ma jeunesse. Ce n'est que grâce à eux que j'ai pu trouver la paix véritable, le bonheur véritable, l'accomplissement véritable ». Bien qu'il ne constitue pas une figure publique, il prend bien soin d'entretenir l'illusion d'être un simple membre de la Fraternité (mais haut placé). Un simple « drogué à la joie » du Nouveau Potentiel.

Quant au Sénat secret, son appartenance à ce groupe n'est pas plus un secret que celle des autres membres. Ceux-ci sont protégés moins par une discrétion volontaire que par un certain manque de curiosité de la part du monde extérieur. Qui se soucie qu'une bande d'intellectuels se réunisse pour parler ? Qui cela concerne ? Les autres Évêques n'aiment pas le voir s'exposer à ce point, mais l'ego de Ash et son besoin de disciples est (pour le moment) plus fort que la disciple du Culte. Il justifie son comportement auprès de ses confrères par sa recherche permanente d'un corps plus jeune.

Par contraste, son contrôle de la Société Dorian Gray est beaucoup plus discret. La Société croit que le représentant du Culte de la Transcendance avec lequel elle négocie est un homme appelé Clifford Montgomery. Une série de faux documents et d'archives falsifiées laisserait à penser que cet homme existe, mais une enquête plus en profondeur révélerait que ce « Clifford Montgomery » est physiquement identique à Steven Phillips, secrétaire personnel de Roger Steven Phillips, alias Ash. Un Agent pourrait néanmoins en déduire que Ash est le pion de Phillips, les actions menées par Phillips lors des négociations avec la Société ne pouvant être confiées à un sous-fifre. En réalité, les négociations sont menées par Ash dans le corps de Phillips, via un prêt généreux du Portail des Changements de Boston.

La Fraternité du Nouveau Potentiel

J'étais tout le temps malheureux. J'avais non seulement peur, mais j'appréciais ma peur, d'une espèce de façon perverse. Vous voyez, la peur me motivait. Quand mon travail, mes hobbies et ma religion me semblaient sans importance, la peur me donnait une raison de continuer. La peur de la pauvreté me maintenait dans mon travail. La peur d'une espèce d'enfer en carton-pâte me poussait à fréquenter l'église. La peur de perdre mes amis si je n'avais pas de « loisirs normaux » me plaquait dans cette ligue de bowling que je haïssais.

Difficile à croire n'est-ce pas ? Vous pensez comme ça parce que vous me connaissez maintenant : sûr de moi, en paix et surtout, heureux. La peur me remontait et me faisait partir comme une espèce de jouet mécanique. Je n'en ai plus besoin, elle est obsolète. Je carbure au bonheur. Je fais ce que je fais parce que j'aime le faire, pas parce que j'ai peur de ne pas le faire.

Vous savez quoi ? Je suis une réussite. Je travaille plus dur parce que j'aime travailler. Quand je fais quelque chose je peux vraiment m'y consacrer au lieu de penser à ce que je devrais faire.

Les gens vous diront que vous avez juste besoin d'atteindre votre potentiel, mais c'est une mauvaise façon de voir les choses. Ils veulent que vous croyiez que devenir meilleur est quelque chose qui doit être atteint.

Vous n'avez pas besoin de « travailler » votre potentiel. Vous avez besoin de le retrouver. Être heureux et motivé est un état naturel. C'est déjà en vous ! Vous devez juste entrer dans cet horrible brouillard poisseux dont la société vous a entouré.

Alors vous serez libre, les gars. Libres.

Ça sonne plutôt bien, n'est-ce pas ?

Histoire

La Fraternité du Nouveau Potentiel n'est que la dernière d'une série de façades derrière lesquelles le Culte s'est caché pendant des décennies, peut-être même des siècles. Les pratiquants eux-mêmes se moquent des détails, bien que de récentes recherches historiques indiquent qu'ils sont actifs en Amérique depuis les procès de sorcellerie de Salem. Avant la Fraternité du Nouveau Potentiel existait dans les années 1960 une commune appelée le Groupe d'études de l'amour véritable (GEAV). Avant ce dernier on trouvait à l'université de Stanford la Société de l'épistémè censée étudier la mythologie grecque. Celle-ci fut également démantelée lorsque quatre membres (dont deux professeurs respectés) furent accusés en 1953 d'avoir sollicité des faveurs sexuelles de la part de prostituées. Un des hommes, le professeur Charles Cord, se suicida par la suite en utilisant un ingénieux système pour s'éventrer. L'incarnation la plus

Clifford Montgomery

47 ans, outil vide de la Chair

Origine ethnique : métis (Caucasien/Philippin)
Nationalité : Américain
Éducation : Master en anglais à l'université de la ville de New York
Profession : secrétaire privé de Roger G. Ash

Caractéristiques

APP	17	Prestance	40 %
CON	08	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	70 %
POU	06	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	34

Compétences

Athlétisme	18 %
Baratin	67 %
Bibliothèque	33 %
Comptabilité	20 %
Conduite	20 %
Crédit	80 %
Culture artistique :	
Chant	38 %
Critique littéraire	59 %
Photographie	32 %
Écouter	30 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Persuasion	52 %
Sciences de la vie :	
Pharmacologie	88 %
Sciences de humaines :	
Anthropologie	24 %
Sciences occultes	26 %
Séduction	69 %
Trouver de la drogue	78 %

Langues

Anglais	99 %
Tagalog	88 %

Combat

Aucune compétence de combat

Sortilèges

Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Byakhee

Description physique

Steven Phillips est un homme d'une très grande beauté doté de cheveux noirs et d'un teint olive. Il porte des jeans et des chemises en soie excessivement chers quand il n'endosse pas un costume sur-mesure en fonction de l'emploi du temps de M. Ash. Les meilleurs moments de ces deux décennies passées au service du Siège de la Chair ont prélevé leur dû sur sa santé.

Histoire

Fils illégitime d'un officiel de la marine américaine stationné aux Philippines, Steven reçut un soutien financier ainsi qu'un passeport américain de son père, rien de plus. Son besoin évident d'une figure paternelle est ce qui a attiré Roger Ash, presque autant que son allure svelte et superbe. Le déclencheur fut l'article que Phillips écrit pour son Master : « Roger G. Ash : barde de la nouvelle ère et génie négligé par l'Amérique ». Il travaille pour Ash depuis l'université et lui reste totalement dévoué, comme un chien envers son maître. Il a tué pour lui personnellement (généralement par l'intermédiaire de drogues) ; il croit (quand il est dans son propre corps) travailler seulement pour Ash et pas pour un Culte plus vaste.

ancienne pouvant être concrètement reliée à la Fraternité du Nouveau Potentiel (par des actes de propriété et un témoignage scellé auprès d'un grand jury) fut un bar clandestin de Chicago appelé Les Bois, qui fut entièrement brûlé dans les années 1920, soi-disant par des rivaux du crime organisé. L'histoire du groupe avant cela demeure inconnue, bien que le professeur Cord ait cru recréer les rites des mystères dionysiaques grecs.

La Fraternité du Nouveau Potentiel (en tant que telle) fut fondée en 1989, mais un coup d'œil à la liste des membres fondateurs montre que 70 % d'entre eux appartenaient précédemment au Groupe d'études de l'amour véritable qui avait été fondé en 1965 mais démantelé en 1977 quand la communauté fut attaquée par les forces de l'ordre et trois de ses leaders arrêtés pour meurtre au premier degré. Le trio fut jugé non coupable en raison de troubles mentaux. L'une d'entre eux, Melissa Cartwell, se trouve toujours dans un asile. Leon Meyers fut relâché et arrêté à nouveau en 1979, pour un viol qui l'envoya cette fois en prison. Il purgea entièrement sa peine, sortit, fut arrêté une nouvelle fois pour coups et blessures aggravés et devrait être libéré sur parole l'année prochaine, à l'âge de 72 ans. Difficile de savoir si Ash a tiré quelques ficelles pour le faire libérer ou s'il a fini par le considérer comme une cause perdue. Le troisième, Fernando Block, fut également libéré mais disparut dans des circonstances mystérieuses. Le principal suspect est le frère d'une des victimes, un boucher de San Francisco, mais rien ne put être prouvé.

Pendant des années le Groupe d'études de l'amour véritable a existé dans un isolement total au sein de sa propriété californienne, autorisé à laisser libre cours à la moindre atrocité, au plus petit caprice. Le raid de police venu du « monde extérieur » frappa le culte comme une tonne de briques, brisant l'image que les membres avaient d'eux-mêmes et de leur nouvelle foi. La plupart de ceux qui ne furent pas arrêtés s'enfuirent pour souvent s'enfoncer dans les traitements psychiatriques. Quoi qu'il en soit, l'attrait exercé par des actions sans les conséquences de la conscience est fort, et beaucoup formèrent leurs propres groupes individuels, modelés à partir du GEAV. Roger G. Ash réunit ces groupes en 1989. Bien qu'il ne participât plus aux orgies, il fournit une organisation, de l'argent et une direction à la secte naissante.

Organisation et implantation locale

La Fraternité prétend ne pas avoir de « leaders » mais il est évident qu'on attend de certains membres de l'organisation qu'ils mènent la barque. Ces individus sont parfois appelés « Grands frères » ou « Grandes sœurs », faisant référence à l'idée qu'ils sont dans le culte depuis longtemps et ont « plus d'ancienneté » par rapport à ses connaissances.

Les sous-groupes de la Fraternité sont appelés des « Familles ». Chaque Famille est dirigée par un de ces Grands frères ou de ces Grandes sœurs. Une Famille entière peut contenir jusqu'à cinquante Frères et Sœurs, ou bien seulement trois ou quatre membres, avec à peu près le même nombre d'hommes et de femmes. Les grands groupes ne se rassemblent généralement qu'une poignée de fois par an, les groupes plus petits se retrouvant plus souvent (une fois par semaine ou par quinzaine). Ces rassemblements servent à acclimater les nouvelles recrues avec la philosophie du culte ainsi qu'à s'assurer que toutes les personnes impliquées aient les bases psychologiques nécessaires pour un endoctrinement plus profond.

Pour les nouvelles recrues, les premières réunions sont de simples rassemblements informels, centrés généralement autour d'un repas au cours duquel les membres se soutiennent les uns les autres et tentent d'élargir leurs horizons. Lors de ces rassemblements, de nouveaux membres se voient offrir un cours approfondi sur la vision qu'a la Fraternité de la socialisation. Les demandes et les attentes de la société sont résolument dévastées (mais avec ton compréhensif et plein de compassion), dévoilées comme obsolètes, non naturelles et malsaines. Toute personne prenant trop longtemps la défense du statu quo ne se verra pas ouvertement ostracisée mais recevra des regards apitoyés de la part de sa Grande sœur ou de son Grand frère. Les nouvelles recrues répondant à ce genre de pressions et modifiant leur façon de voir, que ce soit pour recevoir de l'approbation ou rentrer dans le moule, possèdent le trait que la Fraternité désire le plus : la malléabilité. La Fraternité a besoin de gens qu'elle puisse reformer.

Après plusieurs repas semblables, un des participants sort (avec une spontanéité feinte) de la marijuana ou un autre narcotique léger. En présence de substances illicites et toxiques, les barrières sociales se voient écartelées un peu plus voire même oubliées. De nombreux Grands frères et Grandes sœurs sont connus pour avoir organisé des repas présentant de la nourriture « sale » comme des spaghettis, demandant à leurs « jeunes proches » de manger sans ustensiles. « Allez ! Mets tes mains dedans ! Comment peux-tu avoir peur de la nourriture que tu manges ? » D'autres exercices peuvent inclure des promenades à l'aveugle, des « actions ou vérité » ou bien encore des strip-poker. Ce ne sont que des jeux. Certains peuvent paraître un peu stupides, mais même les plus dingues restent dans l'esprit de la Fraternité, et on joue toujours les dingues en Famille. Derrière les jeux et les puérilités occasionnelles, l'objectif reste de bâtir une relation de confiance et de cultiver la dépendance.

Il faut en général au moins un an avant qu'un frère ou une sœur ne soit prêt. Il est alors très proche de sa Famille et craint de perdre leur amitié. Bien sûr, nombre d'entre eux aiment l'idée d'une totale liberté sexuelle.



Le processus ne s'arrête pourtant pas là. On leur demande de « s'approprier » le véritable sens de la nourriture, en tuant et en découpant les animaux par eux-mêmes. On leur demande de pratiquer leurs passions les plus profondes, du désir à la rage, dans une liberté totale. Ces émotions sont nourries et encouragées jusqu'à ce que le Frère soit monté assez haut dans les rangs ou descendu suffisamment bas dans sa propre estime de soi pour accepter volontairement l'adulation perverse de Shub-Niggurath, le véritable protecteur de la Fraternité. Les derniers mètres séparant la recrue des Dieux Extérieurs sont franchis grâce à un sacrifice humain. Elle est désormais entièrement libre, et sauvage, et par-delà le bien et le mal.

La Fraternité s'épanouit dans les villes et les zones rurales isolées, partout sauf dans les petites villes où les secrets sont difficiles à cacher. De grandes ou de multiples Familles existent à Chicago, Phoenix, New York, Boston, Denver et surtout dans les terres couvertes de forêts du littoral Pacifique. Seattle, Portland et San Francisco sont des nids d'activité de la Fraternité. Jusqu'à présent, néanmoins, le groupe n'a pas réussi à prendre racine à l'international.

Les membres

La première génération de Frères était essentiellement constituée des hippies tordus provenant du Groupe d'études de l'amour véritable. Bien qu'il reste encore certains vieux de la Beat Generation des années 50 au plus haut niveau, la plupart des membres de niveau moyen sont des Baby Boomers qui se sont fait aspirer par le GEAV durant le mouvement des communautés durant les années 60 et le début des années 70, puis fuirent dans les collines quand la police attaqua. Un certain nombre de ceux qui fuirent le GEAV mirent leurs leçons d'égoïsme dénué de culpabilité à profit durant les années fric vers 1980, faisant fortune grâce aux actions à haut risque et aux avantages fiscaux liés aux caisses d'épargne. Malgré tout, ils aspiraient encore à l'animalisme pur offert par le culte, et rentrèrent rapidement dans les rangs quand Roger Ash les retrouva.

En plus des restes de GEAV, la Fraternité a également attiré un certain nombre de Baby Boomers souffrant de crise de la quarantaine (ou de la retraite).Habitués à l'idée qu'ils pouvaient avoir tout ce qu'ils désiraient, ils voyaient la crise des marchés et la dégénérescence inévitable de leur santé comme une amère déception. Pour eux, la Fraternité offrait une chance de se débarrasser encore une fois de leurs responsabilités et de se sentir supérieurs aux autres. Avec en plus tout le côté amour libre : l'attrait de la chair.

L'attrait qu'exerce la Fraternité semble être générationnel cependant. De nombreuses personnes dans la trentaine ou moins ont encore suffisamment confiance en leur capacité à trouver par elles-mêmes toutes les satisfactions charnelles dont elles ont besoin. Merci Meetic !

Généralement, le Frère type est, en surface, un manager de bas rang ou un serviteur de l'État satisfait. À moins que ce ne soit un ancien millionnaire déchu ou un « Indépendant » votant généralement pour le troisième candidat des présidentielles. Ils excellent dans une chose, allumer et éteindre à volonté leur impulsivité bestiale et fanatique. Cela est dû en partie aux effets « libérateurs » de l'entraînement du culte. De plus, nombre d'entre eux utilisent de façon plus ou moins régulière des drogues, commençant par l'herbe, l'Ecstasy ou les champignons, et se dirigeant peu à peu vers les stimulants comme le speed et la cocaïne. Finalement, une fois au sein du Centre de repos naturel, ils peuvent passer à l'entraînement grâce aux Machines à liberté.

La Machine à liberté

Une Machine à liberté est un genre de moniteur à rétroaction biologique spécialisé. Développé par les Allumeurs, utilisant une technologie altérée par des hôtes Yithiens, il est bien plus avancé que tout ce qu'on peut trouver dans les plans des géants de l'ordinateur et du logiciel, ou dans les laboratoires plus secrets de Los Alamos.
Le participant s'assoit dans un fauteuil en portant un écran réduit ressemblant à un casque à réalité virtuelle. L'écran montre des formes pendant que le moniteur surveille les ondes cérébrales et l'activité neuronale du sujet. Celui-ci entre dans une sorte de dialogue avec l'écran : l'objet montre une forme puis le sujet tente de le réorganiser selon cette forme. Pour modifier l'écran, le sujet utilise tout simplement son état d'esprit.
L'entraînement avec la Machine à liberté est censé libérer le sujet de ses doutes, de ses peurs et des « schémas de pensée négative », ce qu'il fait et bien plus encore : il entraîne le sujet à agir de façon impulsive, agressive, à restreindre leur pruderie, à éradiquer toute peur de se faire mal et à disperser les effets de tout entraînement moral.
Une personne passant une semaine à travailler intensément avec la Machine à liberté, ou qui la pratique les week-ends pendant un mois et demi environ, peut « éteindre » sa socialisation.
Au prix d'un léger effort de volonté, il peut se transformer en un maniaque grognant, amoral, meurtrier. Dans cet état altéré, il n'est pas d'acte de sauvagerie ou de dépravation bestiale dont il ne soit pas soudainement capable. Il n'hésitera pas. Il agira.
En termes de jeu, cela donne certains avantages aux membres. Tout d'abord, cela ajoute 3 points à leur DEX dans le seul but de déterminer l'initiative. Ensuite, les adorateurs qui ont été conditionnés par une Machine à liberté ne souffrent pas des règles sur les Blessures majeures et l'inconscience durant le combat. Tant qu'ils n'auront pas perdu leur dernier Point de vie ils continueront de se battre. Jusqu'à la mort. Ils n'ont pas non plus besoin de faire de tests de SAN à cause de la violence ; ils sont même capables de maintenir une apparence de normalité après que leur score de SAN soit descendu à zéro.
Le contrecoup de ces « pouvoirs » est qu'après s'être rendu dans cet espace mental primitif, les limites de la société normale paraissent incroyablement creuses et artificielles. Il n'est pas difficile de faire semblant de croire à des choses comme les bonnes manières et l'éthique. Il est beaucoup plus difficile d'y croire réellement. Basculer dans son cerveau préhistorique coûte automatiquement 1 SAN. En sortir fait perdre à chaque fois 2/1D10 SAN. Cela ne devient jamais plus facile.



Utilité pour le culte

Après avoir rejoint le Culte de la Transcendance, Roger Ash a réalisé que le GEAV, ou une organisation similaire, pouvait fournir de nouveaux initiés au Culte. De surcroît, certains anciens membres avaient délaissé leur carrière de « quêteurs spirituels » pour entrer dans des domaines potentiellement utiles comme l'ingénierie informatique, les pharmaceutiques, le gouvernement, le droit et les médias. Les Frères et les Sœurs se trouvent rarement au sommet de leur profession. Ils font surtout partie de la zone intermédiaire, essentielle car ils sont ainsi au meilleur endroit pour décider quels mémos ne sont pas suffisamment importants pour être montrés au conseiller du gouverneur, quelles affaires doivent être négociées, quelles nouvelles histoires doivent être mises sur la neuvième page, etc.
Inutile de dire que le Culte de la Transcendance reçoit également des « bénédictions » de Shub-Niggurath grâce aux activités de la Fraternité (pour plus d'informations sur la façon dont ces « bénédictions » sont utilisées, voir « Tiger Transit » dans le supplément Delta Green : *Countdown*).

Pratiques rituelles

Roger Ash a dépensé 3,5 millions de dollars dans pas moins de 16 compagnies écrans et commissionné au moins deux meurtres ainsi qu'un kidnapping, tout cela dans l'idée de protéger ce qui appartenait au départ à la communauté du GEAV sans pour autant attirer les soupçons de façon trop ouverte. Au cours des quatorze années qui ont passé entre le démantèlement du GEAV et l'achat de leur terrain par le groupe Newbury Developments, contrôlé par le Cercle exalté, une grande partie de la terre forestière californienne a été développée. Les denses forêts cachant un autel consacré à Shub-Niggurath sont cependant restées relativement intactes (en raison notamment de la présence d'au moins un Sombre Rejeton). Newbury Developments a ouvert un Centre de repos naturel pour accueillir des séminaires commerciaux ou des groupes en vacances. Presque tous ceux qui ont entendu parler de ce centre appartiennent à la Fraternité, et les Familles y ont réservé des séjours au moins jusqu'à fin 2015. Les autochtones, craignant déjà ce qu'ils appellent les « bois hantés », ont commencé à avoir des doutes sur le centre. En conséquence, les Familles se sont vues demander de faire preuve d'une grande prudence lors de leur recherche de sacrifices humains pour la déesse au Noir Chevreau.

Insertion dans un scénario

- Tout investigateur se trouvant en Californie du Nord pourrait entendre des rumeurs tenaces et sordides parlant des « bois hantés » locaux.

- La Fraternité commet une erreur dans son choix de victime sacrificielle. Au lieu de prendre un fugueur anonyme, ils en capturent un dont les parents sont inquiets et influents. Un détective privé trouve des preuves tangibles montrant que leur fille a été emmenée hors de l'État et contre sa volonté, faisant ainsi entrer le FBI dans la danse.

- Les enquêteurs de l'IRS (les impôts) et du SEC (les gendarmes de la bourse) qui sont sur la trace d'un vendeur d'obligations un peu louche pourraient apprendre que ce dernier se trouve dans un centre de convention, le Centre de repos naturel de Newbury pour être exact. Ils sont reçus de

façon très froide (et très louche) s'ils tentent de le retrouver là-bas. Arrêté en dehors du centre, le vendeur pourrait imaginer que la Fraternité l'a laissé tomber et commencer à balancer toutes sortes d'histoires outrageuses et révoltantes sur ses anciens protecteurs, avant que l'Église de l'Entrevie ne lui tombe dessus par les Contrées du Rêve et ne le rende fou à lier.

- Si le contaminé est en jeu (voir ci-contre), ce dernier souffre de cauchemars récurrents au sujet des « bois hantés » et reconnaît des membres en tombant dessus.

- Certaines des techniques de programmation utilisées dans la Machine à liberté furent volées à une société de l'Ohio appelée « Artificial Universe, Inc ». Un agent de la NSA qui se voit confier cette affaire d'espionnage industriel obtiendra bien plus que ce qu'il a demandé.

- En l'espace de six mois, deux citoyens ordinaires (un comptable dans une banque, un gérant de supérette) ont commis des meurtres atroces dont le type correspondrait davantage à un drogué au PCP qu'à un membre de la classe moyenne. L'employé de banque a tué quatre collègues avant d'être abattu par un agent de sécurité. Le manager tua sa femme et ses enfants avant de fuir dans les bois où son corps fut retrouvé plus tard, apparemment massacré par des chiens sauvages. Tous deux ont utilisé uniquement leurs mains, montrant une force et une violence parfaitement inhabituelles.

L'un des deux vivait à Cincinnati, l'autre dans une petite ville du Wyoming. La seule chose qui les relie est leur visite au Centre de repos naturel Newbury qui a eu lieu en même temps. Le FBI pourrait bien se voir confier l'affaire. Les deux hommes ont été parmi les premiers « sujets test » de la Machine à liberté. Depuis lors les machines ont vu leurs réglages diminués légèrement pour empêcher ce genre de massacres aveugles, du moins chez des personnes pouvant être aussi facilement reliées à la Fraternité.

La Société Dorian Gray

Le plaisir est la seule chose sur laquelle on puisse se reposer. Les églises promettent le salut, les gouvernements promettent une nouvelle donne ou un monde plus juste, mais au final, tout ce qu'ils vous offrent réellement c'est un vain espoir. Et même si vous gagniez, que vous auraient-ils promis au fond ? Du plaisir, que ce soit au ciel ou sur terre. Pas étonnant que Jefferson ait inscrit la recherche du bonheur dans la Déclaration d'Indépendance.
Bien évidemment, il y a un nombre limité de bonnes choses disponibles ; un nombre limité de repas somptueux, de peintures saisissantes et de femmes superbes. Tout le monde désire ces choses et seuls certains d'entre nous sont assez chanceux pour les obtenir. Devrions-nous alors nous en priver ? Quand n'importe quel homme à notre place ferait la même chose ?
Nous avons de la chance, et ce serait un crime que de nier nos appétits alors que nous faisons partie des rares susceptibles de les assouvir entièrement.

Histoire

L'histoire de la Société Dorian Gray commence avec une maison close exclusive et luxueuse dans le Londres des années 1880. Connue, pour des raisons oubliées depuis, sous le nom de Club de papier, elle fut fermée aux clients « occasionnels » en 1888. La Société prétend que la raison derrière tout cela était que le prince Albert Victor étanchait des besoins impardonnables derrière ses portes.
En 1924, le Club de papier brûla entièrement. Ne souhaitant pas voir disparaître les services uniques qu'il proposait, ses clients fondèrent la Société Dorian Gray, destinée à faciliter les plaisirs de ses membres quelles que soient les circonstances. Les voyages devenant plus rapides et plus faciles, la Société étendit ses rangs à travers l'Angleterre et l'Europe. Durant la période de la Weimar, la branche berlinoise de la société croisa plusieurs fois l'ordre magique d'Aleister Crowley, l'Ordo Templi Orientis. C'est grâce aux liens de l'OTO que les membres de la Société commencèrent à arpenter la Route des Âmes (voir page 198). C'est également grâce à des voyages magiques que certains membres commencèrent à vénérer Y'golonac.
Cette bouffée de magie du Mythe dans une société d'hédonistes prosaïques attira l'attention de Carlos Sanriki, qui dirigeait son propre réseau de cultes orgiaques à Hollywood en tant qu'Acolyte de la Chair. Ses cultes et la Société voyaient en effet leur influence se superposer de plus en plus, la majeure partie de la communauté cinématographique berlinoise partant pour la Californie au moment où les Nazis commençaient à imposer leur loi au cinéma allemand. Après la guerre, Sanriki partit pour Stockholm puis pour Londres. En montrant aux plus hauts membres de la Société la copie originale du *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*, il présenta le Culte comme un grand manipulateur des puissances surnaturelles. Accompagner le chef de la Société dans son premier voyage guidé sur la Route des Âmes suffit à obtenir son allégeance.

Organisation et implantation

Devenir membre est uniquement permis aux hommes considérés comme « appartenant à la bonne espèce ». Les critères d'un tel jugement peuvent varier d'un pays à un autre ou d'une branche de la Société à une autre. En général, aux USA la personne doit appartenir aux anciennes fortunes. En Angleterre, seuls ceux

Le conditionné

Un gardien exceptionnellement cruel pourrait décider qu'un des Agents a été conditionné, ce qui signifie qu'il possède une longue expérience des activités du culte bien qu'il ait réprimé ces souvenirs depuis longtemps.
Quand le conditionné était jeune, il fut soumis à des abus rituels des mains du Groupe d'études de l'amour véritable (voir page 216). D'une façon ou d'une autre, il réussit à s'enfuir et à s'installer ailleurs pour commencer une nouvelle vie. Son expérience avec le GEAV a été oubliée, soigneusement enfermée au plus profond de son subconscient.
Le conditionné fait encore des cauchemars à propos des rituels de Shub-Niggurath, mais il aurait pu ne souffrir que de névroses légères s'il n'était pas devenu un Agent et ne s'était dressé contre le Mythe de Cthulhu. Le conditionné a réprimé certaines connaissances liées au Mythe, que son esprit conscient refuse pour préserver sa santé mentale. S'il était exposé aux chants, aux sortilèges ou aux entités du Mythe, néanmoins, la connaissance commencerait à refaire surface, sous la forme de flash-back, de cauchemars de plus en plus violents et d'un sentiment croissant d'impuissance, d'anxiété et de doute. Voir Shub-Niggurath, un Sombre Rejeton ou ce genre de monstres coûte au conditionné 2 points de SAN supplémentaires.
Jouez ces sensations. Le personnage devrait avoir l'impression que sa personnalité se désintègre ; sa conviction d'avoir eu une enfance normale est un mensonge grossier. S'il décide de suivre une psychothérapie, des indices importants se cachent dans son subconscient. Ils ne peuvent être débusqués qu'à l'aide de la régression hypnotique (du « voyage » comme de nombreux praticiens l'appellent). Au cours du voyage, le personnage peut se souvenir de certains détails concernant les rituels du culte, de fragments de chants extraterrestres et de l'apparence de certains membres clés.
Rappelez-vous que le conditionné était un enfant et qu'il a depuis travaillé dur pour éradiquer ces souvenirs. Il ne connaît pas l'endroit précis où prennent place les activités du culte (à part le fait que tout ça a lieu en Californie) ou les noms des leaders du culte. Il reconnaîtra néanmoins l'endroit où se trouvait la communauté de GEAV et pourra identifier certains membres en les voyant ou en les entendant, surtout Roger G. Ash.
Posséder un conditionné au sein d'un groupe représente un certain danger néanmoins. Si ce dernier voit Shub-Niggurath ou un Sombre Rejeton, il y a 50 % de chances pour qu'il se retrouve figé sous l'emprise d'un flash-back lié à ses terreurs enfantines. De plus, son cerveau fut autrefois lavé pour se montrer docile. Le déclencheur de cet état de transe est la phrase fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi, ce qui en arabe signifie « En d'étranges éons même la mort peut mourir ». Le conditionné doit obtenir une réussite spéciale sur un test de Volonté pour pouvoir désobéir à une personne utilisant cette phrase clé contre lui. Un gardien bienveillant pourrait autoriser une réussite normale si le conditionné se voit demander de se faire du mal ou de blesser des proches.

dont le sang est noble sont admis. En Allemagne, cette considération repose sur la politique tandis que la France se montre globalement plus ouverte à condition que vous soyez admis à l'École Normale Supérieure. Dans tous les cas, les nouveaux membres doivent se montrer dignes de confiance et ne pas avoir de secrets pour le groupe. Ils doivent également faire preuve de certains « appétits » qui ne sont normalement pas très bien considérés par l'ensemble de la société ; des appétits auxquels les membres ne peuvent ni ne veulent résister.

Les étrangers peuvent se voir offrir un avant-goût de la Société s'ils sont envisagés comme futurs membres (voire courtisés). Ils se voient servir des mets somptueux par de superbes femmes (ou des hommes si tels sont leurs goûts) qui sont ensuite avilies sexuellement et brutalement dominées par les membres de la Société. L'inscription annuelle au groupe est de 50 000 dollars, bien que de nombreux membres donnent davantage. L'argent sert à louer les lieux accueillant les orgies, à payer la police, à financer les diverses drogues qu'utilisent les esclaves impliqués ou à s'occuper des accidents provoqués par les membres se laissant un peu trop emporter. Les drogues sont en libre-service dans les maisons de la Société : nitrate d'amyle, oxyde nitreux, cocaïne, amphétamines de qualité médicale et MDMA sont des produits de choix, bien que des narcotiques plus exotiques soient aussi faciles à obtenir.

La plupart des femmes et des hommes utilisés par la Société sont des prostitués recrutés, payés et surveillés pour s'assurer de leur silence. Tous doivent être prêts à subir des actes terribles relevant d'un certain degré d'avilissement sexuel, dont les détails sont laissés au bon goût du gardien. Le sadisme et la domination sont extrêmement populaires au sein des membres. Certains de ces prostitués ont trouvé le chemin de la Société grâce à leur dépendance et à leurs besoins d'autodestruction. Pour qu'un simple membre avance jusqu'au rang de Membre honoraire (ce qui correspond au milieu de la hiérarchie) néanmoins, il lui faut fournir un « jouet » qui doit non seulement être acceptable en termes d'apparence et de comportement mais qui devra de surcroît rester dans la Société pour le restant de ses jours. Nombre de ceux qui endossent ce rôle sont des drogués invétérés. Les personnes « saines » prêtes à jouer le rôle d'esclave sexuel sont rares, mais particulièrement prisées par les membres de la Société. Il faut un certain type de dégâts mentaux et émotionnels pour pousser une personne à abandonner volontairement son passé, son présent et son futur en échange de la vie incertaine de soulagement sexuel voué à la satisfaction des autres. Ceux qui changent d'avis à propos d'un tel arrangement vivent rarement assez longtemps pour nourrir des regrets. Ceux qui acceptent leur rôle finissent comme tous les ustensiles un peu usés ou démodés : on les jette sans remords.

Une personne qui a occupé la place de Membre honoraire pendant au moins dix ans peut être invitée par les Hauts membres à rejoindre leurs rangs. Il y a actuellement 63 Hauts membres dans la Société ; ce sont les hommes qui ont eu le privilège d'arpenter la Route des Âmes.

Les membres

La plupart des membres de bas rang sont de jeunes hommes issus d'anciennes fortunes et dont le comportement est largement déviant. D'autres sont des courtiers en valeurs immobilières, des maraudeurs financiers et de jeunes exploiteurs de fonds de pension qui n'ont que du mépris pour les lois (écrites et implicites) des hommes. Il est important de prendre en compte la psychologie de la Société Dorian Gray : ce sont des hommes motivés par les besoins de domination et de contrôle les plus violents qui soient. Beaucoup d'entre eux ne connaissent pas d'autres moyens d'interaction : s'il n'y a pas un gagnant et un perdant, la transaction sociale est incompréhensible. Il est essentiel de comprendre que les membres ne parviennent pas à la domination dans leurs vies en dehors des chambres de plaisir du groupe. Ils déversent en réalité leurs besoins frustrés de contrôle dans les bordels de la Société.

Les Membres honoraires sont comme les membres normaux en plus extrêmes. Ils ont le besoin, la force et les compétences pour obtenir des esclaves sexuels susceptibles de satisfaire aux goûts de personnes extrêmement difficiles. Leur efficacité brutale se révèle également dans leurs affaires. Les Membres honoraires sont souvent plus fortunés que les membres de bas rang, et souvent plus susceptibles de prendre le contrôle de leur propre fortune (bien qu'on y trouve encore quelques amateurs de fonds en fiducie se reposant sur des comptables et des notaires).

Les Hauts membres sont généralement plus âgés, engoncés dans leurs façons de faire, totalement immergés dans leur besoin de pouvoir et de fortune. Ce sont des êtres d'une grande dureté : ils ont réussi à empêcher les Maîtres transcendés de leur prendre simplement toute leur réserve de gaturia (voir page 198). Ils sont brutaux, cruels et expérimentés, des talents employés simplement pour chercher se divertir. Lorsqu'un Haut membre s'occupe d'affaires sérieuses, il sait se montrer cent fois pire. Les 63 membres de ce rang peuvent être considérés comme des chefs éclairés. Ils connaissent l'existence du paranormal, bien que nombre d'entre eux ne voie là qu'un divertissement de plus.

Utilité pour le culte

La Société sert d'abord à lever des fonds ; la somme la plus grande jamais levée par le Culte de la Transcendance en une après-midi atteignit 1,5 million de dollars, lorsqu'un membre de la Société Dorian Gray voulut partager l'expérience de JFK faisant l'amour avec Marilyn Monroe. De plus, sans la Société le Culte n'aurait pas accès à la gaturia (bien que plusieurs Acolytes soupçonnent que sans elle, le Culte aurait au contraire toutes les réserves de cette plante). Avec la gaturia et la Route des Âmes, les adorateurs disposent d'un outil puissant pour traquer les faits et gestes de leurs ennemis, un outil qui ne peut être détourné ou détecté sans l'aide de la magie. Les membres dévoués (ou ceux qui désirent plus ardemment la connaissance que le plaisir sexuel) les utilisent chaque fois qu'ils le peuvent pour mieux comprendre les entités du Mythe.

De nombreux Membres honoraires et tous les Hauts membres ont des liens avec le monde prosaïque du crime organisé (se procurer de la drogue, organiser des kidnappings et se débarrasser régulièrement de corps n'est pas facile sans de tels liens). Ils sont plus que disposés à mettre en place des filatures, des chantages, à monter des cambriolages et des disparitions pour leurs « amis » du Culte de la Transcendance.

Pratiques rituelles

Presque tous les Hauts membres sont des pratiquants actifs du culte de Y'golonac. Bien que le Grand Ancien se soit montré indisposé (ou incapable) à leur fournir davantage de gaturia, il leur a offert une autre ressource dans leur quête de domination psychologique. Grâce à Y'golonac, les Hauts membres peuvent non seulement soumettre les autres financièrement ou émotionnellement, mais aussi à travers l'horreur cosmique de leur véritable forme en tant qu'avatar du Grand Ancien. Ils peuvent ainsi évoluer au sein de leur conseil, de leur club de remise en forme, de leur manoir situé dans une zone particulièrement sélect, et savoir que les autres ne les voient qu'en tant qu'hommes d'affaires ordinaires mais qu'il leur est possible à tout moment de révéler leur véritable puissance, semant la folie et la destruction parmi tous ceux contemplant leur apothéose.

Insertion dans un scénario

- Un personnage possédant des liens avec la brigade des mœurs pourrait entendre parler de pots de vin particulièrement élevés.

- Le corps d'une femme assassinée est retrouvé, avec d'étranges marques de morsures non humaines. Des mois plus tard, ailleurs dans le pays, le cadavre d'une deuxième femme est retrouvé présentant les mêmes marques. Le coupable ? Des membres de la Société agissant en tant qu'avatars de Y'golonac.

- Une personne enquêtant sur la Société ou sur un de ses membres est tuée par homme de main de la Mafia. Un membre de Delta Green lié au FBI ou à l'Ir pourrait être appelé pour aider sur cette affaire liée au crime organisé et reconnaître alors l'implication d'un culte derrière tout cela.

- Un Évêque, un Acolyte ou plusieurs d'entre eux détournent une cargaison de gaturia commandée par les Hauts membres, lesquels la récupèrent par la force. L'affrontement pour la cargaison escalade peu à peu, laissant des gardes du corps, des douaniers, des enquêteurs privés et des messagers à bicyclette sur le carreau, tués ou rendus fous, jusqu'à ce qu'un Évêque invoque une Horreur Chasseresse pour mettre un terme au différend. Un des meurtres ou la vue du monstre peut mener les Agents à la Société. Ils peuvent également être impliqués dans l'affaire avant que l'Horreur ne soit invoquée et la voir arriver lors du climax de l'enquête.

- Un personnage ayant un passé militaire pourrait entendre une histoire intéressante de la bouche d'un mercenaire de ses connaissances, sur la façon dont ce dernier a été embauché par une agence de sécurité privée dans le but de garder un lopin de terre en Afrique du Sud, et armé comme si tout ce petit monde s'attendait à l'attaque d'une force militaire. Voyant sa curiosité aguichée, il a réussi à atteindre le centre du lopin pour voir ce qui valait tout ce tintouin, mais n'a découvert qu'un champ plutôt aride sur lequel un très grand nombre de fermiers s'acharnait à faire pousser « une espèce de saloperie noire et argent ». Pister la compagnie qui l'a embauché pourrait mener à la fois à la Société Dorian Gray et au Cercle exalté.



Le Sénat secret

Dans cette culture de médias, tout le monde est constamment bombardé d'images et assailli de sons. Seuls les éléments les plus viscéraux et les plus flagrants peuvent tenir face à ce déferlement, et même eux auront bientôt perdu leur pouvoir de choquer et d'émouvoir. L'ennui triomphe, et je ne vous parle même pas du temps d'attention qui se fait de plus en plus court.

Dans un monde où l'art a dégénéré pour devenir un produit soumis aux spectateurs consommateurs, nous ne sommes pas très nombreux à nous être protégés de ce mur de conneries ambulantes. Nous sommes encore purs.

Un jour, peut-être, notre travail sera étudié par un peu plus qu'une bande de professeurs et de poseurs intellectuels. Peut-être qu'un jour on trouvera assez de gens disant que nous sommes importants pour voir la grande masse bourgeoise des agités demander à nous lire en espérant être touchée. Mais j'en doute.

Est-ce important ? Nous avons notre art, nous nous avons les uns les autres. Dans ce monde multimédia, nous sommes une compagnie aussi rare que sacrée. Un milliard de personnes peuvent écouter le même air de Coldplay, regarder le même film avec Will Smith et manger le même Happy Meal, aucun d'entre eux, pas un, n'a jamais communiqué ni reçu la communion. Tous des îles, incapables de toucher ou d'être touchées.

S'ils ne s'étaient eux-mêmes imposé cette solitude, ils pourraient attirer notre pitié.

Histoire

Voici une des organisations-écrans construites délibérément à partir de rien par le Culte de la Transcendance. En 1998 un membre de l'Église de l'Entrevie entendit la critique et poétesse Tori Margrave se vanter de posséder une édition rare du *Roi en Jaune*. Cette information remonta peu à peu jusqu'à Colt Bradford, qui avait entendu Lionel Glass parler du texte. Colt s'arrangea pour faire voler le tome et l'échangea à Henry Nemmers, qui vérifia sa provenance et en fit un cadeau pour son propre Évêque, Roger G. Ash.

Ash chargea des rêveurs du Keskus Nukkua Kohtelu (voir page 225) d'infiltrer les rêves d'artistes, d'écrivains et de philosophes prometteurs et d'empoisonner leurs esprits avec les maléfices du *Roi en Jaune*. Chaque

rêveur était censé augmenter leur sentiment de marginalité, d'isolement et leur besoin de compagnie. Pendant ce temps, le Cercle exalté mit en place une série de « subventions du millénaire ». Lors de la réception offerte aux gagnants, les artistes prometteurs sélectionnés pour former le « Sénat secret » du Culte furent présentés les uns aux autres ainsi qu'à leur initiatrice : une femme liée aux Allumeurs, appelée Marisa Encinanto. Poussés subtilement par Encinanto, les artistes décidèrent de former un groupe d'étude, de soutien, de discussion et de critique. Le nom « Sénat secret » est une référence à une phrase de Percy Bysshe Shelley : « Les Poètes sont les législateurs méconnus du monde ».

Les membres du Sénat sont choisis en fonction de certains traits d'une importance obscure. Ils ne sont pas célèbres ou véritablement lus, mais sont des faiseurs de la mode intellectuelle. Les idées et les philosophies en vogue au sein du Sénat secret finissent par trouver leur voie, via des publications dans les journaux trimestriels de pensée politique ou philosophique, jusqu'aux conversations universitaires, aux oreilles des juges et aux colonnes des journalistes. Un exemple relativement vague de l'influence du Sénat secret peut être décrit ainsi : une idée est discutée lors d'une de leurs réunions informelles, et quelques-uns en parlent à des professeurs d'université qui les soumettent ensuite à leurs élèves. Un ou deux doctorants s'y accrochent et six mois plus tard publient un article à son sujet ; l'idée est ensuite reprise et détournée par Internet. Grâce à un interne, elle se fraie alors un chemin jusqu'à un journaliste qui s'en empare au nom des médias. À peu près trois ans après sa conception initiale, celle-ci est descendue jusqu'aux albums de rock et aux scénarios de sitcoms.

Les Évêques, opérant principalement à travers les pions du Cercle exalté et quelques encadrants intermédiaires de la Fraternité du Nouveau Potentiel, ont soigneusement renforcé ces lignes de communication, les purifiant tout en s'assurant de les maintenir cachées. Ils envisagent désormais d'introduire Le *Roi en Jaune* comme un moyen de laisser les concepts du Mythe pénétrer peu à peu l'esprit des masses.

Brian Eno disait que le Velvet Underground n'avait jamais vendu énormément de disques mais que tous ceux qui l'avaient écouté avaient monté leur propre groupe. Ash espère le même résultat pour le Sénat, avec le Signe en guise de symbole jaune.

Organisation et implantation

Les dix-sept membres du Sénat secret se rencontrent de façon à peu près régulière une fois par semaine ou par quinzaine. Il est rare que tous les membres participent à une même réunion, bien que les fêtes de Noël et de Pâques soient généralement complètes. À l'exception de Hamid Rashadil et de Morrie Eckstein, tous les Sénateurs vivent dans la ville de New York. Les deux autres vivent quant à eux à Boston. La femme d'Eckstein est cependant spécialiste en oncologie possédant son brevet de pilote. Les deux Sénateurs l'accompagnent fréquemment lors de ses nombreux vols pour New York.

Les membres

Roger G. Ash est longuement décrit à la page 181.

Rodney Baker est un architecte célèbre, connu pour son utilisation de matériaux avancés permettant de combiner une hauteur et une étroitesse auparavant impossibles. Il avait proposé un concept pour la Freedom Tower censée remplacer le World Trade Center. Il a rencontré Marisa Encinanto quand ils étaient tous les deux étudiants à l'école de design de Rhode Island.

Rosie Canada est fille de hippies, et a travaillé toute sa vie pour se débarrasser de ce fardeau. Ancienne analyste du renseignement de la marine, elle est actuellement employée par un think tank républicain afin d'analyser les politiques mondiales.

Joyce Caronelli est un psychologue dont les théories sur le développement cognitif, à la fois du point de vue de l'Histoire et de l'individu, se démarquent radicalement des croyances standards.

Georgina Chesterton est une ancienne étudiante de Yale et une ex-strip-teaseuse devenue artiste-performeuse.

Phyllis Corell est un logicien remarqué pour son travail sur les structures de données soumises à un chaos contrôlé.

Morrie Eckstein est un professeur d'histoire connu pour ses intuitions sur le lien entre les cycles de santé et les cycles économiques.

Marisa Encinanto est une sculptrice mineure, plus connue pour ses chandeliers éphémères faits de glace taillée à la main et soutenus par des chaînes inflammables. Elle appartient aussi aux Allumeurs.

Eric Lynn est un potier, connu pour ses tours de potier d'une taille inhabituelle (entre 3 et 5 mètres de hauteur).

Paidraic O'Hara est un peintre néosurréaliste remarqué pour son utilisation inhabituelle du trompe-l'œil sur des objets peu orthodoxes.

Leslie Orleans est une philosophe. Son travail sur *L'analyse de la définition et des limites artistiques* est considéré dans certains cercles, comme un classique.

Hamid Rashadil est un antiquaire analysant actuellement l'histoire pour saisir comment les approches esthétiques du passé de différentes époques peuvent expliquer leurs croyances vis-à-vis du présent.

Carl Schaeffer est un compositeur. Son œuvre la plus récente, *Discorde arythmique # ?*, fut un échec cuisant. Un auditeur alla même jusqu'à dire que tout cela ne faisait sens qu'en tant que parodie de la musique en soi.

Marisa Encinanto

37 ans, cœur dissimulé du Sénat secret

Origine ethnique : Hispanique
Nationalité : Américaine
Éducation : Master en anglais à l'université de Brown, diplôme d'art de l'école de design de Rhode Island
Profession : sculptrice

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	46

Compétences

Athlétisme	36 %
Baratin	28 %
Blabla « arty » superficiel	92 %
Bibliothèque	34 %
Conduite	40 %
Crédit	45 %
Culture artistique :	
Photographie	38 %
Sculpture	66 %
Dissimulation	54 %
Métier :	
Mécanique	56 %
Serrurerie	31 %
Soufflage du verre	87 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Persuasion	72 %
Psychologie	40 %
Sciences de humaines :	
Archéologie	18 %
Sciences formelles :	
Chimie	38 %
Sciences occultes	69 %
Trouver Objet Caché	42 %

Langues

Anglais	90 %
Espagnol	95 %
Français	24 %

Combat
Aucune compétence de combat

Sortilèges
Conjurer le cristal de Mortlan, Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe de Voor

Marisa Encinanto

Description physique

Marisa Encinanto est une femme de petite taille avec le nez large et les cheveux courts que vous attendriez à trouver chez quelqu'un travaillant dans une fonderie. Elle est costaude avec des avant-bras un peu trop long. Elle préfère les pantalons rouges pour faire forte impression mais travaille généralement en salopette et t-shirt. La plupart du temps, sa façon de se comporter est directe, concentrée et chargée d'une énergie bondissante. De temps en temps cependant, elle se montre distraite et ses mots se mettent à traîner, son regard à errer et son attention à diminuer. Dans ces moments, elle semble tenter de se souvenir d'une mélodie entêtante et est paradoxalement beaucoup moins attirante mais aussi beaucoup plus belle.

Histoire

Si vous cherchez une tragédie précoce permettant de donner un sens à une vie de pion du chaos maléfique, continuez vos investigations. Marisa est née à Puerto Rico de parents de la classe moyenne supérieure, a connu le sexe au lycée sans tomber enceinte, a fumé du shit à l'université sans devenir accroc, et est devenue artiste sans mourir de faim.
Elle rejoignit les Allumeurs pour la même raison que les autres : la promesse de secrets interdits. Sans un travail régulier à perdre, et sans quelqu'un de sûr auprès de qui s'appuyer, elle progressa rapidement et aima la plupart des choses qu'elle découvrit : des royaumes envoûtants d'une beauté extraterrestre, avec elle dans le rôle de l'explorateur, aux premiers rangs du contact humain !
Puis elle lut *Le Roi en Jaune* et l'exploratrice fut à son tour explorée. S'il existait un moyen pour voir son âme infectée par le paranormal, Marisa imaginait que celui-ci passerait par des études plus occultes. Elle entra ainsi dans un cycle de recherches et de dégâts qui semblerait des plus familiers à tous ceux qui ont un jour pensé : « Si je pouvais trouver un peu de coke pour me nettoyer la tête j'arriverais à trouver comment arrêter la coke ! »
Tout cela ne semblait que trop familier à Roger Ash, et il lui promit doucement que les terrifiantes merveilles d'Hastur cesseraient de la terroriser si elle jouait son rôle au sein du Sénat secret. Elle n'a plus peur désormais. Elle se languit en réalité du Lac de Hali à la façon dont un expatrié français se languissait de Paris pendant l'occupation nazie.
Marisa croit encore travailler seulement pour les Allumeurs. Elle ne connaît même pas le nom ou l'apparence de l'homme qui lui donne des ordres. Elle fait des rêves durant lesquels elle remet son rapport et reçoit ses instructions. Le jour suivant, elle reçoit une description du rêve par messager spécial, indiquant ainsi que le message a bien été envoyé. Elle serait choquée au-delà de toute mesure d'apprendre que Ash, qu'elle voit secrètement comme un « vieux fruits pourri », est son véritable maître.

Mike Smerski est un psychologue cognitif travaillant sur une « théorie des théories » capable d'expliquer comment les gens expliquent et interprètent leurs expériences.
Allan Stebbs est un critique littéraire et un écrivain de fiction. Il vient tout juste de terminer un roman intitulé *Ma Chute*.
Susan Xocho est une chorégraphe d'avant-garde. Pour le moment, elle développe une danse non-interprétative autour de *Carmina Burana*. Son objectif avoué est de répondre uniquement aux tonalités musicales et non plus au sens des mots.
Linda Yang possède des diplômes en biologie et en philosophie et enquête actuellement sur les guérisons liées à la foi dans le contexte des attentes sociétales.
Les membres ont entre 25 ans (Canada) et 91 (Ash). Tous sont relativement aisés financièrement et (bien évidemment) particulièrement intelligents, bien éduqués et capables de discuter de n'importe quel sujet.

Utilité pour le culte

La philosophie abstraite de tour d'ivoire d'une génération (comme les théories d'Hegel et de Nietzsche) peut très bien devenir le concept phare d'une autre génération (comme les héros de l'histoire mondiale d'Hegel et le surhumain de Nietzsche qui ont trouvé leur place dans les idéaux du National-socialisme). En s'arrangeant pour pervertir les cerveaux les plus brillants de l'Amérique, le Culte espère infecter le « spiritus mundi » depuis le sommet vers la base. Il est important de noter qu'en tant que groupe unique, le Sénat secret est celui qui possède le plus de potentiel pour endommager la société humaine sur le long terme. Il est également celui qui est le plus difficile à frapper. Rien, hormis la mort de tous les Sénateurs, ne l'empêchera de disséminer le vide spirituel, émotionnel, moral et intellectuel d'Hastur et du *Roi en Jaune*. Les tuer pourrait même se révéler contre-productif. Il ne devrait pas être difficile pour le gardien de se souvenir d'un certain nombre d'artistes ratés ou oubliés dont les travaux ont soudain bénéficié d'un intérêt renouvelé après une mort mémorable.

Pratiques rituelles

Aucune... pour le moment. À part Ash et Encinanto, aucun membre du Sénat secret ne comprend pleinement comment leurs rêves du Signe Jaune conduisent leurs travaux. Ash et Encinanto font tout pour empêcher cette prise de conscience, ne souhaitant pas voir le Sénat secret se changer en culte d'Hastur. Ils peuvent faire beaucoup plus de dégâts en modelant l'influence du Grand Ancien en un produit intellectuel et philosophique approprié à la consommation de masse. À part ces deux exceptions, les membres n'ont aucune idée de ce qu'ils font.

Insertion dans un scénario

- Une enquête au sujet du *Roi en Jaune* à Detroit pourrait mener à l'information que Leslie Orleans est actuellement en possession de la copie de Margrave. Elle a récemment posté sur son blog à propos de s'immerger dans le contexte avant de le lire, et essaye actuellement de le faire réimprimer.

- Un Agent voyant une des sculptures de Marisa Encinanto et réussissant un test de Mythe de Cthulhu réalise que son travail incorpore des symboles subtils et reflète des impressions quasi visuelles de paysages liés au Mythe, en particulier ceux associés à Hastur, Carcosa et le Roi en Jaune.

- Toute personne ayant des contacts militaires pourrait rencontrer Rosie Canada. Si l'Agent lui décrit le Signe Jaune, elle le reconnaît pour l'avoir vu sur le livre de Leslie et rappelle l'Agent pour le lui dire.

- Une enquête de l'IRS portant sur un front du Cercle exalté pourrait découvrir en passant que les décisions concernant les subventions de certains membres du Sénat ont été prises avant que tous les formulaires et exemples de travail aient été remis.

- Si le gardien joue avec un Agent conditionné (voir page 219), ce dernier réagit avec virulence en voyant la photographie de Roger Ash sur une réédition de son livre *Tomber du Paradis*. Chercher à savoir pourquoi un livre mineur de poésie Beat s'est vu republié pourrait mener tout droit au Sénat secret.

Autres fronts

Le Siège de la Chair a d'autres hameçons, des amateurs d'orgie aux pédophiles en passant par les esthètes. Si cela place la Chair au cœur de ses attentions, cela tombe sous la juridiction d'Ash. Voici quelques exemples d'autres organisations liées à la chair :

- L'Acolyte de la Chair Ollé Einarsson a monté le Keskus Nukkua Kohtelu (le Centre pour le traitement des troubles du sommeil) à Tampere en Finlande en 1971 pour tenter de monter son propre empire dans les Contrées du Rêve. Nathan Harmati (gardant jalousement son fief par l'entremise de l'Entrevie) s'assura que Einarsson meure en hurlant en 1979, mais ne put mettre un terme au KNK qui était alors devenu une des sources les plus profitables du Siège de la Chair. Celui-ci sert désormais à offrir un sommeil paisible aux personnes qui n'y parviennent pas à cause de la culpabilité, du stress, de la drogue ou de problèmes neurologiques (les dossiers de ces patients fournissent d'excellents leviers de chantage, bien évidemment). Pour les patients prêts à payer un tarif haut de gamme, la « bonne nuit de sommeil » comprend un moment de débauche complet à Hlanith, Drinen et d'autres lieux des Contrées du Rêve disposant de compagnons fantastiques, bien plus grandioses que tout ce que le monde éveillé a à offrir. Un nombre surprenant de clients paye cependant des sommes remarquables pour se voir offrir une simple nuit sans rêves. Harmati alterne entre son désir de détruire le KNK et celui de s'en emparer via l'Église de l'Entrevie. Jusqu'à la mort de celui-ci deux ans auparavant, l'Acolyte de Ash William Wren protégeait le centre. Désormais, les assauts d'Harmati (bureaucratiques et magiques) pourraient bien le détruire, ou le faire sortir du giron du Culte par mesure de protection. Cette guerre mesquine pourrait commencer à nuire au Culte lui-même : de nombreux agents soviétiques ont bénéficié de traitements « discrets » dans le centre avant 1991, et nombre d'entre eux continuent d'en profiter. Aujourd'hui, bien entendu, ce sont des parrains de la mafia russe et des oligarques du monde des affaires, mais certains d'entre eux sont encore des généraux russes… inutile de dire que tout cela pourrait finir par impliquer GRU-SV8.

- Un des petits projets d'Henry Nemmers consistait à faire revivre un culte de l'époque d'Oringo, la Sodalité des Bacchantes. Celle-ci commença sous la forme d'un groupe d'œnologues français consacrant des sommes absurdes à tenter de surpasser les dégustations de vin des autres membres. Durant la Deuxième Guerre mondiale, cependant, ils collaborèrent avec les Nazis pour récupérer le contenu des caves de leurs rivaux, finissant par échanger 252 Juifs contre une caisse de Bordeaux rouge Château Montferrat de 1926. Les procès de l'après-guerre brisèrent la Sodalité mais ne permirent pas de découvrir ses liens avec le Mythe (ceux d'un culte dionysiaque dédié à Shub-Niggurath et lié aux Bois d'Oringo) ni sa cave secrète pleine de crus anciens. Nemmers se consacra en personne au problème et trouva la cachette de la Sodalité ; il reconstruit le front en utilisant sa collection vinicole incroyable en guise d'appât. Il a l'intention d'utiliser la nouvelle Sodalité pour rechercher certains éléments rituels et certains secrets templiers, apparemment liés aux vignes et au vin.

- Le groupe des Sylphes existe uniquement dans le but de diriger des bordels « ne refusant aucune demande » à Bruxelles, Londres, Tokyo, Hong Kong, Bangkok, Moscou et Washington D.C. Celui-ci opère sous un nombre étourdissant de noms et de couvertures. Il perd de l'argent (à cause de transferts constants et de frais généraux élevés) et n'a aucun lien direct avec le Mythe mais fournit des éléments imbattables en matière de chantage sur des employés du gouvernement et des représentants élus. Son plus gros problème est incarné par des rivaux copiant son « modèle » lorsque les noms de codes et lieux abandonnés pour raison de sécurité sont récupérés par d'autres réseaux de prostitution. Il n'existe aucun rival principal à anéantir, et le Culte ne peut se servir du Cercle exalté ou de la Société Dorian Gray pour décourager du menu fretin sans prendre aussi le risque de déclencher une enquête à l'encontre du groupe des Sylphes.

Le Siège de la Peur

Comme le Siège de la Haine, le Siège de la Peur crée un état mental divisé. Comme avec l'Avarice, il pousse les gens à justifier des actions qu'ils rejetteraient en temps normal. Comme la Chair, la Peur érode l'idée de satiété. Au lieu du plaisir, le Siège de la Peur vous enseigne cependant que vous n'êtes jamais suffisamment en sécurité.

Sa stratégie consiste à utiliser le sentiment d'inquiétude et d'impuissance des hommes. En leur promettant un sursis à leur peur sous divers atours (« l'illumination » ou « la vérité » ou la « sécurité nationale »), le Siège peut les pousser à accepter un compromis, un sacrifice, une équivoque de plus...

L'Église de l'Entrevie est basée sur l'idée qu'une personne suffisamment effrayée sera prête à croire n'importe quoi. En brandissant en permanence la promesse d'un accomplissement universel (l'harmonie totale étant à l'opposé de la peur ou du doute) l'Église peut cacher à ses membres son objectif véritable : les transformer en dupes crédules, prêts à commettre des attentats suicide dans l'inconscient collectif. Voilà le véritable but de l'Entrevie : leur guerre cauchemardesque envoie de subtiles réverbérations jusqu'au cœur des rêves de l'humanité. Tandis que le Sénat secret travaille du haut vers le bas en corrompant l'intellect, l'Église de l'Entrevie s'attaque à la base, empoisonnant les émotions à l'aide d'une anxiété constante et irrationnelle.

Le Projet de libération humains-extraterrestres (Human-Extraterrestrial Liberation Project ou HELP), d'un autre côté, est un outil pouvant être utilisé pour dérouter, désinformer et manipuler le genre de personnes qui a le plus de chances de découvrir le Culte sous un de ses déguisements. En jouant sur les peurs de l'Agent (l'idée que des entités malignes lui mentent, la peur de la manipulation et sa crainte profonde que tout ce sur quoi repose la société est faux) rend paradoxalement plus facile l'emploi du mensonge à son encontre, permettant au Culte de le manipuler et de miner ses croyances sociétales.

Americans Against Covert Ennemies (AACE), pendant ce temps, est une cabale de chasseurs de conspirations constituée « d'Américains décents ». Elle ne compte pas uniquement des paranoïaques racistes dans ses rangs, mais en répandant et en encourageant la suspicion entre les hommes elle s'efforce d'affaiblir les liens unissant les communautés et la société sur lesquelles toute nation moderne est bâtie. Comme HELP, elle se charge des personnes risquant le plus de soupçonner le Culte, les transformant en chiens de garde contre ses ennemis.

Style de management

Alphonse Markham négligea quelque peu son Siège lors du rush général qui permit de monter le Culte de la Transcendance. En tant que maître survivant de la Alta Vendita, il mit en place un certain nombre de groupes antisémites ou anticommunistes et les laissa faire au mieux. En sa qualité de digne fils des plus hautes couches anglaises, il ne craignait pas grand-chose à part peut-être son collègue et Évêque Egbert Sharpe. Il passait la majeure partie de son temps à recruter d'autres sorciers et meneurs de sectes au sein du nouveau Culte ou à mettre en place leur destruction. John Tyler Oringo fut une de ses deux grandes trouvailles ; l'autre fut Lobsang Prinahu. Héritier d'une famille monastique tibétaine, Prinahu devint le maître d'un culte cannibale de l'Himalaya après que l'invasion anglaise du Tibet en 1904 brisa le prestige des anciens dirigeants. Quand il rencontra Markham à Leng en 1921, Prinahu reconnut la main de Nyarlathotep derrière le délicat Anglais. Il rejoignit donc le Culte et devint Évêque de la Peur en 1930 quand Markham se transcenda. Sa politique était simple : répandre la peur, aussi souvent que possible. Ses fronts infiltrèrent les journaux pour terrifier les lecteurs avec le fascisme, le communisme, les bombes, le gaz, la drogue, les crimes et tout ce qui pouvait effrayer le troupeau. Il travailla également au niveau astral, recrutant le tyran des rêves fou Dwight Reynolds en 1938 en qualité d'Acolyte et de successeur éventuel.

Les priorités de Reynolds étaient de terminer sa guerre contre Nathan Harmati (alors Acolyte de la Haine) puis, après être devenu Évêque en 1948, de reconstruire le pouvoir du Culte dans les Contrées du Rêve en arrachant la coopération d'Harmati. En se concentrant sur les Contrées du Rêve, Reynolds laissa les anciens fronts médiatiques de Prinahu suivre leur propre route ; la plupart glissèrent hors du contrôle du Culte durant la première vague de consolidation des médias dans les années 1970. Cet état général de négligence et de laxisme dans le monde éveillé est une des raisons pour lesquelles Harmati réussit à s'emparer du Siège de la Peur en 1979 lorsque Reynolds se transcenda.

La vie d'Harmati avait été injuste depuis que son premier docteur lui avait fait cracher son premier souffle. Les autres enfants avaient une mère ; la sienne était morte. Les autres enfants avaient un père ; celui de Nathan devait l'avoir détesté puisqu'il s'était enfui. Personne d'autre n'avait été traité de meurtrier pour quelque chose commis pendant leur enfance. Personne d'autre n'avait été battu pour avoir faim. Aucun autre jeune connu de Nathan n'avait jamais eu le bras cassé pour avoir pleuré.

Tout ce qu'Harmati a vu n'est qu'une cruauté dénuée d'amour, de sentiments, de pitié. La cruauté est devenue le langage de sa psyché, un

langage qu'il maîtrise parfaitement. Il a reçu le Siège de la Peur parce que c'est un homme terrifiant. Pour lui, l'organisation élaborée dont il a hérité est une arme puissante, comme l'étaient les briques et le verre brisé de son enfance, comme la batte de criquet et les chaînes de son adolescence, comme les pistolets et l'essence du monde des adultes. Le Siège est un outil, un outil pour exercer sa vengeance à l'encontre du monde.

Même si le Siège lui permet de martyriser les autres, le pouvoir des Maîtres transcendés établit leur domination sur lui. Laissé à ses propres desseins, Harmati se contenterait de tuer et de tuer encore, provoquant autant de morts que possible, aussi douloureuses que possible. Pour ses collègues Évêques, son impatience est un défaut qui doit être surveillé. Leurs interventions ont ainsi transformé une machine à tuer hypersensible en un monstre mécanique et calculateur. À travers lui, ils apprennent aux gens à s'autodétruire. Contrairement aux autres, Harmati préfère le contrôle direct de ses sbires. N'aimant guère les machinations, il préfère observer ceux qu'il trompe pour mieux jouer avec leurs doutes. Ses serviteurs étant motivés par la crainte plutôt que par l'attirance, il doit rester proche d'eux pour pouvoir modeler leurs peurs. Tandis que le Siège de l'Avarice fournit des cibles vers lesquelles aller, le Siège de la Peur crée des croque-mitaines à fuir, et Harmati a besoin d'un contact personnel pour contrôler la direction dans laquelle ses hommes courent.

Si quelqu'un enquêtant sur l'Église de l'Entrevie le trouve près du sommet, seuls les leaders du groupe le connaissent et ils se trouvent absorbés par leurs drogues la plupart du temps. Ses liens avec HELP sont importants et visibles, mais tout croit que c'est Gary Juarez qui tire réellement les ficelles. Même Juarez le croit. Sans les liens directs avec l'Entrevie, Harmati passera pour un simple soutien sans importance.

La principale exception au style managérial d'Harmati est AACE. Il préfère en effet pouvoir nier son implication dans le groupe, lavant l'argent qu'il en tire grâce à des membres du Cercle exalté. Cela dit, on trouve pas mal d'idiots riches dans l'Entrevie, et suffisamment de correspondances entre la théologie du « si je le veux, je le fais » et le bon vieil individualisme américain pour que des connexions soient visibles entre les deux à condition de comparer leurs listes de donneurs respectifs. Heureusement, nombre de fanatiques de la conspiration capables de découvrir une telle chose ont plus de chances d'appartenir à AACE que de le traquer.

L'Église de l'Entrevie

Quand j'étais (et par là je veux dire vous, et je veux dire nous tous) un enfant, j'ai commencé à me construire des masques sociaux. Impossible d'y échapper : on apprend que les gens réagissent d'une certaine façon à certains stimulus. Impossible de dire quelque chose sans avoir la moindre idée de la façon dont l'auditeur va réagir, et impossible de dire quoi que ce soit à moins d'avoir l'envie de les faire réagir de la façon dont on pense qu'ils vont réagir. Je sais que vous pensez à toutes les fois où vous vous êtes plantés. Vous pensez que peut-être vous avez mal lu la situation, ou fait la mauvaise prédiction. Et oui, c'est bien possible.

Il est également possible qu'une partie de vous ait su exactement ce qui allait se passer, qu'elle l'ait voulu. Il est possible qu'une partie cachée de vous ait utilisé d'autres personnes pour manipuler votre idée consciente du Moi.

Il est possible que votre personnalité soit bien plus grande que ce que vous croyiez.

Ces idées vous embarrassent-elles ? J'espère que non. Parce qu'elles sont vraies. Vous êtes plus grands que ce que vous pouvez imaginer. Plus grand encore que votre conscient et votre subconscient. A un niveau primaire, vous faites partie du Tout.

Avez-vous jamais senti que votre vie était sclérosée par les coïncidences, bonnes ou mauvaises ? Peut-être avez-vous lu Jung pensez qu'il pourrait y avoir quelque chose derrière ce concept de « synchronicité » ? Je vais vous dire, Jung tirait quelques éléments solides de son Moi profond, mais même lui connaissait à peine la moitié de la réalité.

Je vous promets, et je le fais en sachant qu'il n'y a en réalité aucune différence entre « vous » et « moi » et qu'au niveau fondamental de la réalité je ne peux vous mentir, je vous promets que lorsque vous serez intégrés, tout fonctionnera pour vous, parce que vous êtes tout.

Voici la première leçon : vous devez faire un avec vous-mêmes avant de pouvoir aller vers le reste et vous synchroniser avec la réalité. Le moyen d'aller plus loin et de vous enfoncer plus en vous-mêmes.

Histoire

Dans les années 1840, un missionnaire appelé Angelo Hidalto partit vers Los Angeles pour convertir les Indiens Huichol du Mexique. Au lieu de quoi, il fut persuadé de partager leur nourriture sacrée, l'hikuri, une plante actuellement connue aux USA sous le nom de peyote. Guidé par eux il réussit à faire l'expérience de visions religieuses d'une beauté et d'une profondeur exceptionnelles. Quittant l'Église catholique, Hidalto fonda l'Église de l'Entrevie en 1844 pour « explorer les frontières intérieures de l'âme humaine dans le but de toucher l'étincelle divine en chacun de nous ». Peu furent intéressés, mais ceux qui le rejoignirent furent conduits aux Contrées du Rêve.

Malheureusement, Hidalto devint arrogant. Il cherchait à augmenter sa connaissance du monde onirique en utilisant à nouveau l'hikuri, quand bien même les Huichol ne lui avaient pas appris entièrement ce qu'ils savaient sur son utilisation. Il faut être un quêteur très doué (ou être aidé) pour faire la différence entre l'hikuri et une plante similaire connue par les Huichol sous le nom de tsuwiri. Aussi puissante magiquement que sa quasi-jumelle, la tsuwiri peyote emmène

un homme vers tout ce qui est noir, dément et maléfique. Quand Hidalto voyagea dans les Contrées du Rêve de cette façon, il rencontra Yibb-Tstll.

Terrifié par sa découverte, Hidalto chercha un moyen de se défendre contre les ténèbres des Contrées du Rêve, et finit par apprendre la magie du Mythe auprès d'érudits discrédités fuyant la Côte Est. À ce moment, ses activités amenèrent un nouveau type de membres dans son Église, des hommes dont l'intérêt pour les Contrées du Rêve était moins pur et moins introspectif. Le meneur officieux de ces nouveaux était appelé Charles Knightsbridge, lequel sentait que le pouvoir du monde onirique pouvait aussi affecter le monde éveillé. Ce fut Knightsbridge qui réussit à obtenir des textes du Mythe pour Hidalto. Ces textes finirent par rendre Hidalto fou à lier. Incapable d'admettre qu'il affrontait quelque chose dépassant l'humanité en âge et en pouvoir, il se persuada que Yibb-Tstll était le gardien d'une sagesse plus grande (ou plus profonde). Son acte ultime fut de tenter de surpasser ou de fusionner avec ce gardien.

Aux funérailles d'Hidalto, un de ses étudiants fut pris d'un rire hystérique après avoir entendu un proche envier « la mort paisible, dans son sommeil » du défunt.

L'Église fut désorganisée et privée de direction après la mort de son leader en 1897. De nombreux membres abandonnèrent, surtout après que Knightsbridge a repris les rênes. Alors que la théorie de Jung concernant l'inconscient collectif se faisait connaître au début des années 1920, un influx d'intellectuels curieux de découvrir l'intérieur de leur propre crâne revitalisa le groupe. Knightsbridge continua de le diriger jusqu'en 1933, quand le leadership passa à Nathan Harmati qui avait rejoint la congrégation de Londres en 1922 et avait rapidement grimpé les échelons en intimidant et en assassinat les corps de ses rivaux dans le monde éveillé.

Quand Egbert Sharpe initia Harmati au Culte en tant qu'Acolyte de la Haine en 1940, l'Église vint avec lui. La même déité sombre qui avait détruit leur fondateur devint le saint patron de la secte. Harmati et les autres Anciens enseignaient à leurs disciples que Yibb-Tstll était le Moi primal auquel ils devaient faire face. Leur explication quant à son allure démente ressemble à ceci :

« Votre Esprit égoïste ne veut pas que vous ne fassiez qu'un avec votre Moi profond ou avec l'Universel. L'Esprit égoïste opère selon la logique d'une perspective unique, d'une individualité. Toutes ses opérations se basent sur sa propre singularité et son caractère unique. Il existe en divisant, en séparant, en compartimentant. L'unité, la destruction des barrières... ce sont des choses qui l'effraient et le dégoûtent ».

Plus une personne monte dans la hiérarchie, moins les sentiments des autres lui paraissent importer :

« Bien qu'elle dise qu'elle ne veut pas que je le fasse, je veux le faire. De nous deux, je suis le seul qui réalise que nous sommes en fait un seul être, un Tout, et je suis la personne en contact avec le désir universel. Puisque je suis un messager de la volonté universelle, sa résistance à mon désir est en fait un rejet de l'univers. Bien évidemment, son Moi intérieur veut la même chose que moi, puisqu'à ce niveau nous ne sommes qu'un. Autrement, elle n'aurait jamais provoqué mes réactions. Il est donc mieux pour elle que je l'aide en faisant ce que nous voulons tous les deux en vérité ».

Organisation et implantation

On trouve un Grand Rêveur qui dirige la Cité intérieure, la métropole colossale de l'Église de l'Entrevie dans les Contrées du Rêve (jusqu'à ce que Dwight Reynolds se transcende en 1979, c'était lui le Grand Rêveur). Le Grand Rêveur actuel est un réfugié bosniaque et un mystique appelé Ejub Zulfovic. Il vit à St. Louis et son identité est un des secrets les mieux gardés du Culte. Il n'existe aucun documents du monde éveillé reliant Zulfovic à l'Église. L'affronter dans les Contrées du Rêve est une quête épique pouvant impliquer un harcèlement constant du Capuchon vide (voir page 188).

Le Grand Rêveur dispose de 23 Anciens, chacun d'eux étant responsable de 17-20 Enseignants. Ce sont les Enseignants qui administrent les aspects éveillés de l'Église et qui guident les initiés le long de leur analyse (voir Pratiques rituelles ci-dessous) et dans les Contrées du Rêve. Les Anciens vivent globalement dans l'obscurité et l'isolement, les Enseignants les voyant éveillés une ou deux fois par an, leur apportant des présents pour montrer leur crainte révérencieuse. Les contacts au sein des Contrées du Rêve sont bien plus fréquents.

Les Enseignants sont environ 400 ; ils dirigent les églises à travers le monde, essentiellement aux USA et en Europe. La plus grande église est celle de San Francisco (cinq Enseignants, 131 initiés) mais on trouve aussi de grandes congrégations à Paris, Buenos Aires, Vienne et Saint-Pétersbourg en Russie. L'église de Goa en Inde est presque entièrement faite d'expatriés occidentaux ; le Bouddhisme et l'Hindouisme n'offrent pas un contraste suffisant avec la conception anti-augustinienne du culte en faveur de l'égoïsme mystique. La religion n'a pris en Australie qu'au cours des dernières décennies ; ses histoires de « véritables visions intemporelles de soi » ressemblaient trop à la méta-théologie aborigène et à son Temps du Rêve pour plaire aux nombreux non-aborigènes.

Les membres

L'Église de l'Entrevie attire surtout les personnes qui se situent entre la fin de la cinquantaine et le milieu de la septantaine, des hippies vieillissants et des membres de la génération silencieuse. Ce sont des personnes qui (à divers degrés) ont connu une société physiquement sûre mais émotionnellement oppressante. Avec les retournements culturels et sociaux des années 60, ils ont ressenti un

besoin tout puissant « d'entrer en contact avec eux-mêmes ». La doctrine de l'Église a touché une corde sensible chez nombre d'entre eux.
Un deuxième groupe d'initiés vient de jeunes grandissant dans un état permanent d'étourdissement lié au futur. L'accélération des changements technologiques couplée avec une exposition sans cesse grandissante à des cultures étrangères sous la forme de nourriture thaïe, de musique africaine et de pornographie japonaise laisse de nombreux jeunes adultes dépourvus de l'idée de ce que la vie est censée être ou de la direction qu'ils sont censés prendre. Bouleversés et stressés, certains se tournent vers l'Entrevie plutôt que vers les antidépresseurs, espérant découvrir quelque chose de stable et d'éternel derrière le bourdonnement du quotidien.
Et puis il y a les autres jeunes qui embrassent la culture transitoire moderne et veulent balayer les vieilles traditions et les vieilles morales. Pour ceux-là, la philosophie de l'Église est la barre à mine avec laquelle ils peuvent vandaliser les barrières et les règles de la société. Ils prônent l'anarchie dans son acception la plus égoïste, lustrée à l'aide d'un mince vernis religieux.
Un livre intitulé *Le miroir tourné vers l'intérieur* (pas d'auteur connu) peut être trouvé dans la plupart des librairies New Age et établit les croyances de base de l'Église. Il comprend également des informations sur le moyen de contacter l'Enseignant le plus proche.

Utilité pour le culte

« Permettre aux gens d'entrer en contact avec leurs sentiments premiers » signifie en langage du culte « libérer les gens des inhibitions qui écrasent leur tendance au mal ». Cette Église libère le bâtard en chacun de nous en enseignant à chacun que nos besoins sont en fait des messages adressés par l'Univers. Avec eux, l'égoïsme devient salut.
En plus de sa contribution au malheur général de l'humanité par sa justification de l'égoïsme, l'Église a d'autres utilités pour le Culte de la Transcendance. Tout étranger gênant le Culte et entrant dans les Contrées du Rêve peut ainsi être harassé, rendu fou ou même tué par les initiés formés au Rêve. Ceux-ci se voient servir quelques mensonges crédibles sur les intrus qui deviennent les simples représentants de leurs propres peurs ou faiblesses. Tuer ces étrangers est ainsi présenté comme une étape du développement de soi.
Ceux qui rejoignent l'Église de l'Entrevie sont souvent actifs dans d'autres groupes New Age voués à l'étude de la magie ou du mysticisme. Ils sont ainsi en bonne position pour repérer les personnes cherchant les objets liés au Mythe ou posant des questions sur certains textes.
Quand les rêveurs sont suffisamment formés, ils sont envoyés en mission dans les Contrées du Rêve. Certains sont utilisés pour harceler des individus tandis que d'autres sont regroupés en escouades et envoyés raser des cités, dévaster des populations et terrifier des pays tout entiers. On leur dit que ces missions sont des défis adressés à leurs propres préconceptions et préjugés, mais en réalité on compte sur eux pour nuire à des individus importants dans le monde éveillé (obscurcissant ainsi leur jugement) ou pour créer de l'anxiété et de l'appréhension chez un grand nombre de gens.
Pour parler franc, certains font dans leur froc quand ils comparent leurs notes avec celles des autres membres et découvrent qu'ils partagent les mêmes missions. Pour d'autres, il s'agit là d'une libération incroyable. Ce n'est pas une espèce de World of Warcraft avec des graphismes incroyables et des paysages qu'aucun concepteur de jeux ne pourrait créer. C'est la preuve, la preuve tangible, qu'ils appréhendent la réalité d'une façon à laquelle les autres ne peuvent pas accéder.
L'Église fournit enfin une avenue pour le recrutement au sein du Culte caché dans ses profondeurs. Bien peu d'Anciens ont rejoint le Culte de la Transcendance néanmoins : ils se satisfont de recevoir des ordres des Acolytes et des Évêques au-dessus d'eux pour pouvoir se maintenir dans leur dépendance au Rêve (Harmati n'a de plus aucune intention de laisser certains Anciens suivre le chemin qu'il a emprunté pour arriver à sa place). Mais ceux qui se montrent plus terre à terre et moins détachés peuvent souvent se voir menés jusqu'au Culte contre la promesse d'échanger leurs pouvoirs mystiques contre des récompenses bien temporelles.

Pratiques rituelles

Au départ, les membres de l'Entrevie passent par un processus qui ressemble fortement à de la psychanalyse : ils notent leurs rêves, en parlent au mentor de leur église et cherchent un sens à travers eux. Après un temps, cette pratique se voit améliorée et approfondie par l'utilisation de l'hypnose. Ce processus dure six mois par an, et les mentors en viennent naturellement à bien connaître leurs néophytes. Si l'un d'eux exprime certaines peurs, il se voit forcé de les affronter. Les claustrophobes sont enfermés dans leur placard, ceux terrifiés par les rats sont mis face à des spécimens domestiqués, etc.
Jusque-là, les activités de l'Église semblent bénignes (ou du moins bien intentionnées) ; cependant, la désensibilisation de la peur s'étend à d'autres domaines comme la crainte de s'affranchir des règles, celle de transgresser les barrières sociales. Chaque membre est encouragé à commettre des actes relativement mal vus, afin « d'étendre » ses capacités. Gardez à l'esprit qu'avec la connaissance tirée de leur analyse, leurs mentors savent très bien quels sont les péchés auxquels les néophytes désirent le plus se livrer. Une fois qu'ils n'ont aucun mal à commettre des actes légèrement répréhensibles, l'Église sait qu'ils sont sur la pente glissante de la dégénérescence morale absolue.
« Voler ? Hey, quand vous ne faites qu'un avec l'Univers, vous comprenez que le vendeur ne « possède » pas plus cette télé qu'il ne « possède » votre âme ! Pourquoi respecter

ta famille, quand ils ne font que renforcer les rôles sociaux dont tu t'es affranchi ? Blesser quelqu'un n'est un crime qu'au regard d'une doctrine fausse prônant la division. Si nous ne faisons qu'Un, faire du mal à quelqu'un pour m'aider revient à les aider à travers moi. Souviens-toi que tu reçois leurs signaux autant qu'ils reçoivent les tiens ! Si tu veux leur faire du mal, c'est sans doute parce que l'Univers, eux y compris, veut être blessé ».

Une fois qu'un initié est disposé à voler, mentir et blesser les autres pour l'Église, il se voit annoncer qu'il est prêt à rejeter les restrictions du mensonge et à entrer en contact avec son Moi profond. Quand il est en parfaite harmonie avec celui-ci, il peut apprendre à entrer en contact avec l'Universel. Le moment est alors venu de commencer leur introduction, ce qui implique de les emmener dans les Contrées du Rêve.

L'Église a commencé à reconstruire Sarkomand au Nord des Contrées du Rêve, sous la tour du Grand Rêveur, et se sert de ses initiés en tant que main-d'œuvre ou bien comme chair à canon durant les batailles pour étendre son territoire. L'explication qu'elle leur donne est qu'elle a besoin d'élever l'humanité en purifiant et en apprivoisant l'inconscient collectif, permettant ainsi aux idées positives de filtrer jusqu'aux esprits individuels.

Tout cela est, bien entendu, un tissu de mensonges. Les Anciens veulent juste une plus grosse part des Contrées du Rêve et l'Évêque de la Peur veut donner des cauchemars aux hommes. De nombreux Anciens utilisent des narcotiques pour pouvoir passer de plus en plus de temps dans leurs palaces oniriques. S'ils soupçonnent les effets que leurs guerres des rêves ont sur les esprits du monde éveillé, ils s'en moquent suffisamment pour continuer. Ils ont leur nirvana privé, et en sortir les terrifierait.

Il y a naturellement un prix à payer, et ce tribut est versé à Yibb-Tstll. Régulièrement, un initié bienheureux est livré au dieu afin que ce dernier continue de se montrer bien disposé (ou qu'il reste dans cet état qui s'y apparente) envers les Anciens.

Insertion dans un scénario

- Toute personne réussissant un test de Mythe de Cthulhu en lisant *Le miroir tourné vers l'intérieur* en tire le sentiment qu'il y a quelque chose de sinistre mais familier dans son attitude d'acceptation envers l'aliénation vis-à-vis de l'humanité.

- Un membre de l'Église se livre à un kidnapping/à un meurtre atroce maladroitement couvert par des anciens du groupe. Les personnages liés au FBI enquêtent et se voient assaillis dans leurs rêves.

- Un culte ou un groupe rival des Contrées du Rêve décide d'utiliser les Agents comme arme contre l'Église.

Le Projet de libération humains-extraterrestres (HELP)

S'il vous plaît, ne me prenez pas pour un blasé ou un cynique quand je dis que le monde a besoin d'aide. Nous tuons les océans et faisons bouillir la planète, tout le monde le sait et personne ne fait rien. Le crime est partout, les gangs, la drogue et toutes les folies possibles. La folie. Et personne ne semble savoir pourquoi.

J'ai lu un livre qui disait que c'est parce que nous avons des cerveaux du XXIème siècle mais un système endocrine d'hommes des cavernes. Nous avons la technologie pour construire un flingue capable de tuer instantanément à distance, mais nous sommes toujours des singes quand nous nous énervons, alors nous prenons le flingue et nous tirons.

Cela dit, si vous vous tournez vers les mythes, vous verrez tout le monde parler d'un Âge d'Or : les Grecs disaient que le Peuple d'Or était la première race sur Terre, alors que nous étions le Peuple d'Acier, un acier impur, vieux et rouillé. Et les Aztèques avaient les mêmes croyances, et les Égyptiens et tous les autres... tous disaient qu'il y avait de la sagesse dans le ciel, que des êtres de là-haut étaient venus leur apporter quelque chose, comme des lois, des idées, des bienfaits...

Les médias se sont bien moqués des histoires d'OVNI, ça c'est sûr. Je ne comprends pas pourquoi : s'il y a eu tant de gens pour voir un crash d'avion qu'il y en a eu pour voir un appareil extraterrestre, alors cela devrait suffire à rendre les journaux sceptiques. Mais ils refusent de croire. C'est comme s'ils avaient peur.

Et pourtant... comment ces aliens là-haut pourraient-ils être pires que ce que nous avons ici-bas ?

Histoire

Nathan Harmati assista au développement de la « culture OVNI » américaine avec grand intérêt. Pour lui, les éléments les plus importants de cette nouvelle mythologie étaient les bribes de paranoïa (la peur des envahisseurs « Gris ») et de racisme (l'adoration de sauveurs « nordiques ») qu'elle réutilisait. En tant qu'Acolyte de la Haine, il s'intéressait alors essentiellement à l'angle du racisme. Il tenta de nombreuses fois de mener la grande communauté des « croyants » vers une église de type « Dieu blanc céleste », mais ses agents furent globalement incapables d'infiltrer les organisations vouées aux OVNI : leurs membres se méfiaient trop des étrangers, étaient trop isolés, trop paranoïaques et craignaient trop de se voir moqués ou manipulés. De plus, leurs leaders étaient relativement intègres. Leur croyance en l'importance de leur cause les protégeait de la corruption, du chantage et même des



menaces. Harmati ne trouva de surcroît aucun groupe avec suffisamment de potentiel pour justifier des moyens plus draconiens.

En 1979, Harmati devint Évêque de la Peur et décida de relancer son projet, en adoptant cette fois l'angle de la paranoïa. S'aidant d'autres campagnes de désinformation, il ordonna la construction d'un faux OVNI, utilisant la technologie de la Grande Race récupérée grâce aux Allumeurs. Les personnes qui le mirent au point n'avaient aucune idée de la provenance du système de propulsion, et les Allumeurs n'avaient aucune idée de ce à quoi leur technologie allait servir. Le projet fut surnommé « l'écuelle pour chien ». Terminé en 1984, son premier vol public eut lieu en 1985 au Texas.

L'équipe chargée par Harmati de donner corps aux faux extraterrestres commença à kidnapper des personnes prometteuses et à les endoctriner dans la « sagesse des Orbitaux ». Ces dupes manipulés furent envoyés pour recruter d'autres membres, mais il y eut de nombreux contrecoups : quelques « kidnappés » comprirent leurs instructions de travers, se mirent trop en avant ou ne firent rien et prétendirent que rien ne s'était passé. Quelques-uns devinrent même fous.

Le projet kidnappings, qui avait semblé si prometteur, ne connaissait qu'un succès limité. En 1988, cependant, Harmati nota avec intérêt la fondation d'une organisation appelée « le Projet de libération humains-extraterrestres » (HELP). Il agit cette fois avec prudence, approchant personnellement le fondateur, Gary Juarez, et se présentant comme un croyant. Il fit don d'une grande quantité d'argent à l'organisation naissante, laquelle commença à publier une simple feuille de chou qui alla rejoindre la masse des publications amatrices photocopiées. Cette lettre de diffusion, *TranscenDance*, peut actuellement être trouvée dans les librairies, les boutiques bio et les kiosques à journaux du pays ; quant à « TranscenDance.com », il s'agit là d'un des sites web les plus complets sur les OVNI, avec des vidéos, un forum actif et toutes sortes de liens susceptibles de nourrir la paranoïa.

Durant la récession du début des années 1990, alors que Dites s'il vous plaît ! fleurissait, Harmati commença à utiliser les bases de données de ces derniers pour trouver de nouveaux membres potentiels pour HELP. Après un mailing sauvage (et un peu d'aide de la part du renouveau d'intérêt pour les OVNI au cours de la décennie) les inscriptions explosèrent. Ce n'est que lorsque HELP fut suffisamment grand qu'Harmati kidnappa Juarez et commença à l'endoctriner. En 1999, presque tous les administrateurs du groupe avaient fait un vol à bord de l'écuelle pour chien. Malheureusement pour Harmati, le 11 septembre offrit à l'Amérique des ennemis à craindre, capables de faire beaucoup plus que kidnapper puis lâcher des individus sur des routes isolées. Malgré tout, Nathan n'arrive pas à en vouloir à Oussama.

Organisation et implantation locale

HELP est littéralement coupé en deux au niveau organisationnel, entre les Orbitaux et les membres ordinaires. Les Orbitaux forment un groupe qui sait organiser de faux enlèvements pour pousser les gens à faire le sale boulot de quelqu'un d'autre ; même les personnes du plus haut rang ne savent pas cependant que s'ils remontaient la chaîne de commandement jusqu'au bout, ils trouveraient derrière une véritable intelligence extraterrestre. Tout ce qu'ils veulent c'est toucher l'argent qu'on leur promet.

L'atout dans la manche des Orbitaux est leur fausse soucoupe volante. On leur a raconté qu'elle était propulsée à l'aide d'un « turbo

jet vertical ». C'est faux. Sa puissance vient de technologies yithiennes récupérées. La meilleure façon de décrire son fonctionnement serait de parler de principes antigravitationnels. Bien qu'elle soit incapable de quitter l'atmosphère terrestre, sa conception reste impressionnante. Elle est capable de décoller et d'atterrir verticalement et peut voyager sans peine jusqu'à Mach I. Les particularités de son système de propulsion la rendent invisible aux radars, et elle est également capable de perturber les appareils électriques, y compris les circuits militaires renforcés. Sa portée, néanmoins, est terriblement limitée.

L'écuelle pour chien en elle-même mesure 9 mètres de diamètre et 4,5 mètres de haut. Elle peut être désassemblée et réassemblée par une équipe formée en une heure environ. Elle est généralement amenée jusqu'au site de lancement par semi-remorque, puis assemblée près de la zone de kidnapping, dans un endroit isolé.

Le kidnappé est attiré dans une zone déserte, ou se sent poussé à se rendre là-bas après avoir longtemps roulé en solitaire (souvent suite à un rêve envoyé par des adeptes de l'Entrevie). Une fois la cible esseulée, la soucoupe attire son attention, tuant au passage, si nécessaire, le système électrique de la voiture. Si la cible s'enfuit à pieds, la soucoupe la laisse courir : les couards n'ont pas leur place dans la grande croisade. S'il attend au contraire la venue de l'engin, il se prépare pour une chevauchée fantastique.

Des humains déguisés en « Gris » (voir le chapitre sur les Mi-Go et MJ-12) annoncent au kidnappé qu'ils l'ont observé, et qu'ils le savent « ouvert d'esprit et noble d'âme ». Ils lui expliquent qu'ils surveillent l'humanité et sont perturbés par les destructions que cette espèce provoque. Ils ont décidé de choisir une poignée d'individus spéciaux pour guider leurs pairs hors des ténèbres qu'ils ont eux-mêmes élaborées, vers la lumière d'une communauté interstellaire. Le kidnappé (bien entendu) fait partie des élus des Gris.

(Il se trouve qu'Harmati n'a pas la moindre idée du lien entre les Gris et les Mi-Go. Il a juste remarqué que beaucoup de gens décrivaient leur « contact » de cette façon).

Si le kidnappé tombe dans le panneau (c'est généralement le cas), il se voit demander de ne parler à personne de cette expérience. Les Orbitaux lui offrent parfois un collier étrangement façonné, lui racontant que grâce à cet « amplificateur-psy » les Gris seront capables de contacter leurs agents à travers leurs rêves. (En réalité, le collier n'est qu'un placébo. Il rend le kidnappé plus réceptif psychiquement juste en le lui faisant croire). À d'autres moments, la dupe se voit remettre des mots de passe et indiquer des signes lui permettant de reconnaître les autres « individus spéciaux » et les appels téléphoniques des Gris.

Jusqu'à présent, un seul kidnappé s'est montré suspicieux au point d'attraper un « Gris » et de lui arracher son masque. Il fut abattu et jeté dans l'océan.

Les membres

Dans l'ensemble, HELP attire des personnes dévorées par la passion des OVNI, plutôt que ceux qui ne leur portent qu'un intérêt secondaire. L'engagement au sein du groupe (voir l'encart page suivante) aide à trier les doux dingues (qui sont la cible d'Harmati) des gens relativement ordinaires. Le membre idéal serait prêt à écrire « OVNI atterrissez ici ! » dans son jardin s'il pensait que ça servirait à quelque chose.

Bien que l'organisation ait sa part de fêlés, de dilettantes et de personnes l'ayant rejoint pour s'en moquer, elle dispose d'un noyau



dur plus important que la plupart des groupes sur les OVNI, y compris certains appartenant également à SaucerWatch. L'intensité de leurs convictions tendant à se renforcer naturellement, ils ont réussi à ne pas trop souffrir de la baisse de popularité des objets volants. Les membres ont tendance à mener des vies sédentaires sans liens étroits au sein de leur communauté. Ils possèdent néanmoins une caractéristique qui manque aux autres organisations contrôlées par le Culte : ils ne sont pas entraînés ou riches ou influents, mais ils sont dévoués et pleins d'espoir et de foi.

Face à des probabilités insurmontables, un membre de White Fire ou d'Opération Nouveau Jour bat en retraite. Le Cercle exalté ne se bat jamais directement, préférant opérer depuis les coulisses par des moyens financiers ou politiques. Les sectes mystiques comme les Allumeurs, la Fraternité du Nouveau Potentiel ou l'Église de l'Entrevie sont également, au fond, des groupes égoïstes.

Ce n'est pas le cas de HELP. Ils font ce qu'ils font en croyant sincèrement mener l'humanité vers un autre niveau de paix et de félicité. De tous les dupes utilisés par le Culte, ce sont les seuls membres capables d'un authentique héroïsme.

L'engagement au sein de H.E.L.P.

Moi, __________, m'engage solennellement à faire tout ce qui se trouve raisonnablement en mon pouvoir pour faire avancer les connaissances humaines concernant la vie extraterrestre. Si je devais découvrir un objet non-identifié pouvant être d'origine extraterrestre, je ferais de mon mieux pour m'en approcher, l'étudier et me renseigner sur lui. Si je devais avoir l'opportunité de participer à un échange scientifique avec des formes de vie extraterrestres, je le ferais. Si un contact est un jour établi entre ma personne et des extraterrestres, je m'engage à respecter leurs coutumes et leurs besoins et à les encourager à contacter mes camarades au sein de H.E.L.P. si cela s'avère possible.

Utilité pour le culte

Ce que les agents de HELP n'ont pas en termes d'expérience ou de puissance de feu, ils le compensent par leur caractère sacrifiable, aux yeux du Culte en tout cas.

De plus, HELP a attiré un grand nombre « d'hommes invisibles », des personnes insignifiantes, paisibles, inoffensives dont on ne se souvient pas et qu'on ignore instinctivement. Ce sont souvent des techniciens, plus à l'aise avec des abstractions qu'avec leurs émotions. Ils sont discrets, pragmatiques, efficaces et savent s'effacer. Quelle que soit la puissance des brutes de White Fire et d'Opération Nouveau Jour, celles-ci manquent de subtilité. Un intellectuel inoffensif de HELP peut rassembler des informations auxquelles un membre de Dites s'il vous plaît ! ne peut accéder, et que la Fraternité du Nouveau Potentiel ne comprendrait pas.

Tout cela vient s'ajouter à leur dévouement susmentionné. Bien qu'ils puissent céder sous la torture, ils ne peuvent être corrompus et tendent à se montrer prudents, intelligents et difficiles à tromper (en dehors du domaine des OVNI, cela va sans dire). La plupart d'entre eux mènent des vies suffisamment normales (ou ennuyeuses) pour qu'il soit impossible de les faire chanter.

Nathan Harmati s'est servi avec satisfaction de HELP pour des missions de contre-espionnage. Se basant sur la théorie qui dit qu'il faut un voleur pour en attraper un, il a appris que rien ne débusquait mieux un Agent qu'un autre Agent. Les membres de HELP croyant que le gouvernement leur cache des informations, il n'est pas difficile pour l'équipe de l'écuelle pour chien de les persuader que tel agent est en fait un pion des « aliens sombres ». En dépit du fait que le cœur du groupe soit basé sur l'espoir et la croyance en un meilleur futur, il s'agit là d'un futur apporté non par les gens eux-mêmes mais par les « aliens bienveillants ». Les membres de HELP ne croient pas en une bonté inhérente aux hommes, au contraire. Ils les craignent. Ces « êtres paisibles, insignifiants » se sont souvent trouvés en bas de la chaîne alimentaire pendant le lycée et l'université. Leur connaissance de leurs pairs est teintée par des années d'ostracisme, de brutalités et d'indifférence. Ils sont prêts à voir le pire en chacun, nourrissant ainsi leur croyance en une conspiration criminelle à tous les niveaux de la société et du gouvernement. Cette peur de leur prochain est ce qui les maintient sous la coupe d'Harmati.

Pratiques rituelles

Aucune.

Insertion dans un scénario

- Toute personne enquêtant sur Roswell ou MJ-12 pourrait tomber sur un membre de HELP poursuivant la même mission. L'Agent pourrait même se voir invité à rejoindre le groupe.

- Les Orbitaux pourraient décider qu'il est temps de recruter plus d'agents dans Chicago. Ils mettent en place « l'enlèvement » d'un membre de HELP sur place. En revenant, celui-ci fait publier son histoire dans les journaux, n'obtenant qu'une attention réduite. Il ramène ensuite deux nouveaux membres et tous trois sont emmenés dans « l'engin spatial ». L'événement est publié aux informations, déclenchant une enquête de Delta Green. Sauf que les kidnappés se sont vus ordonner de garder le secret.

- Le raisonnement d'Harmati lorsque celui-ci pousse les kidnappés à nier tout contact est le suivant : cela ne dissuade pas les véritables croyants, mais fait passer le mouvement OVNI pour une vaste farce. Harmati ne veut pas qu'un trop grand nombre de personnes enquête sur le paranormal. Surtout si elles ne sont pas sous son contrôle.

- Des Agents fouinant du côté de l'Église de l'Entrevie sont susceptibles de voir des agents de HELP enquêter sur eux.

- Majestic-12 est censé s'occuper de toutes les enquêtes gouvernementales portant sur la technologie ou la biologie extraterrestres ; en réalité, ils ont fini par aider les « véritables » Gris à effectuer leurs enlèvements et leurs expériences au sein de l'humanité. Les Gris sont en retour censés tenir au courant leurs co-conspirateurs humains de leurs agissements. Si MJ-12 vérifiait les dires de ses alliés à ce sujet, il pourrait découvrir que « d'autres Gris » sont derrière ces enlèvements. Les humains cachés derrière ces actes ne sont pas des militaires et n'apparaissent donc pas dans le Rapport (de leur côté, les Mi-Go ne sont pas au courant de ces faux enlèvements, et s'en moqueraient s'ils l'apprenaient). MJ-12 utilisera toutes les ressources à sa disposition pour trouver ces « nouveaux » Gris dans l'espoir d'avoir accès à leur technologie de propulsion silencieuse. Le bouche à oreille pourrait révéler à Delta Green qu'il semble désormais exister deux groupes de Gris.

- Des Agents dotés de contacts au sein de SaucerWatch (ou des Agents issus du groupe) entendront tôt ou tard parler de la nouvelle vague d'enlèvements et recevront des listes ultra-détaillées de tous les lieux où un OVNI a été vu ou serait susceptible d'être vu, des vidéos floues de l'écuelle pour chien et des transcriptions de déclarations de témoins. À boire et à manger pour les analystes de toutes sortes. Mais si ces événements sont des preuves permettant de renforcer la foi de HELP, ce sont aussi des phénomènes à étudier et à analyser pour SaucerWatch. Si ce groupe était sur le point de découvrir l'ampleur du mensonge, il pourrait être visé par les autres organes du Culte de la Transcendance comme les Américains en guerre contre l'ennemi caché.

Americans Against Covert Enemies

Qu'est-ce qui a fait la grandeur de ce pays ? Pas les pleurnicheries et ceux qui disent « je ne peux pas », ni les paresseux et ceux qui demandent « Quand est-ce qu'on va s'occuper de moi ? ». Ce qui a fait la grandeur de ce pays, c'est le travail, la crainte de Dieu et des gens prêts à se sacrifier pour offrir une vie meilleure à leurs enfants. Aujourd'hui, plus personne n'est prêt à faire quoi que ce soit par lui-même.
Ils veulent que le « gouwerment » prenne soin d'eux. Ce sont les mêmes personnes qui nous ont offert ce bouffeur de queues de Clinton et ont empêché George Bush de mener sa guerre comme il fallait. On aurait dû se contenter de balancer une bombe nucléaire dans leur Mecque. Ouais, et laisser ces putains d'Ayatollahs s'en démerder. Si Allah vous a aidés à faire tomber les tours, où il était quand vous vous êtes explosés les uns les autres à Baghdad ?
Jésus Christ, c'est comme si les gens se souvenaient plus des avions frappant les tours ! Trop préoccupés par leur emprunt ou leur plan de retraite, l'argent, c'est tout ce qu'ils ont dans la tronche, pas Dieu ou le patriotisme non. Mais même les crânes de piafs de Wall Street, tu t'entendrais à ce qu'ils voient à quel point les affaires étaient plus simples avant que les Arabes ne prennent le parti « Dhimmi-crate ».
« In God We Trust », c'est marqué en plein sur nos billets mais aujourd'hui les Feds ne laissent même plus les enfants prier à l'école. La prochaine fois ils sortiront Dieu lui-même du Serment d'allégeance. Tout part en vrilles, tout ce qui nous avait rendus forts, et perso je refuse de me laisser faire. Si le gouvernement refuse de nous débarrasser des étrangers et des saboteurs qui bousillent le système, et de faire taire les traîtres des médias et d'Hollywood, alors les citoyens vont devoir prendre les choses en main. Comme toujours.

Histoire

AACE fut formé en 1948 à Leyland dans l'Illinois. Appelé au départ Americans Against Covert Communists (« les Américains en guerre contre le communisme rampant »), son objectif affirmé était de « débusquer, révéler et déjouer les plans des communistes cachés au sein des USA ».

En 1956, un propriétaire de distillerie appelé Hugh Brandt fut élu président de AACC. En tant que membre du Cercle exalté, il fut heureux d'offrir les services de son nouveau groupe à ses maîtres dans le Culte. Ces derniers infiltrèrent rapidement la hiérarchie et lui apportèrent une organisation plus stricte, dotée de meilleurs moyens de communication entre le bureau national du Mississippi et les succursales placées un peu partout.

Avec les débuts de la glasnost et la chute du Mur de Berlin, AACC commença à décliner peu à peu. Le communisme n'était plus la même menace ; le dollar tout puissant était roi et son règne semblait accepté sur la scène internationale (la Chine n'était guère crédible comme ennemi, étant plus concernée par l'accumulation de capital que la plupart des démocraties européennes). Rapidement, l'Amérique réussit cependant à se trouver une nouvelle idéologie étrangère à craindre.

AACC fut réorganisé en AACE après la chute de l'Union soviétique et commença à battre le tambour contre l'Islam durant le fiasco somalien et le premier attentat contre le World Trade Center. Le groupe n'a cessé depuis de sonner le tocsin contre les islamistes, le nucléaire nord-coréen, la Russie de retour sous Poutine, les islamistes, le Venezuela, les islamistes, les islamistes et les islamistes. Après le 11 septembre, ils cessèrent peu à peu de passer pour une bande de dingues de la conspiration et prirent l'allure de prophètes visionnaires injustement ignorés.

Americans Against Covert Enemies (« les Américains en guerre contre l'ennemi intérieur ») est infiltré à tous les niveaux par des hommes recrutés à travers le Cercle. Ces hommes comprennent qu'ils tiennent les rênes d'un tas de racistes enragés et que leurs chèques sont signés par des individus extrêmement puissants connus sous le nom de « Déterminateur » (il s'agit de Chas Antoniwicz, opérant à l'aide de codes et de boîtes aux lettres mortes). Leur seule chance de respirer le même air que le Déterminateur est de se planter. C'est alors qu'ils apprennent que leur position n'est pas faite que de carotte mais comporte aussi un sacré coup de bâton. Ce dernier prend souvent la forme de brutes portant des masques de ski venant kidnapper le coupable, le mettre dans un coffre de voiture pour ensuite le balancer dans un endroit choisi par Chas. Là, après une pénible énumération de ses échecs, la victime en apprend bien plus qu'elle ne le voudrait sur la « méthode spéciale » de Chas. Après quoi, elle se consacre généralement avec assiduité à sa mission.

Bien qu'ils ne soient pas situés au plus haut niveau, lorsque les pions d'Antoniwicz sont dirigés de façon concertée ils détiennent bien plus de pouvoir que leurs leaders. Hugh Brandt Junior est le président actuel d'AACE bien il n'ait jamais rencontré Chas et n'ait pas idée de l'existence d'un « second mécanisme de contrôle » dans son organisation.

Organisation et implantation

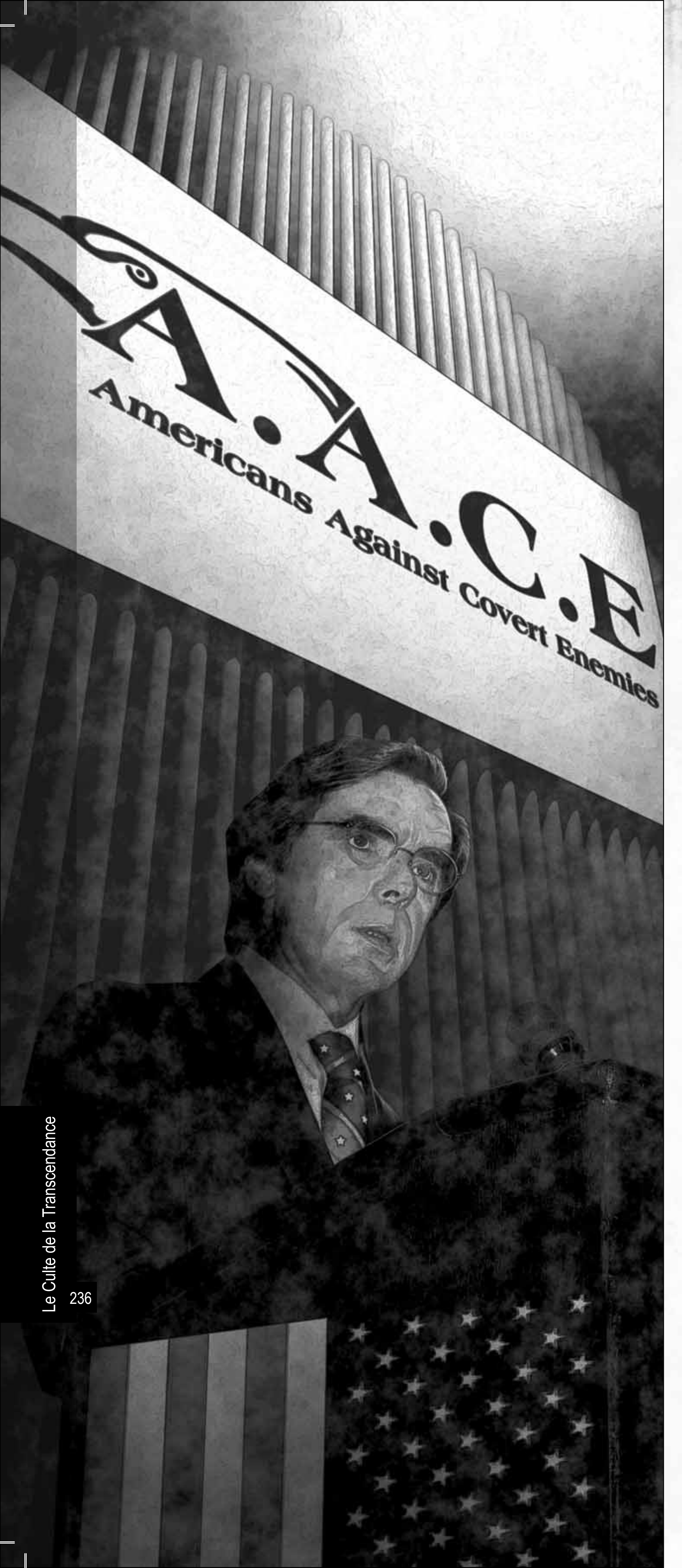
AACE n'est actif qu'au sein des États-Unis d'Amérique, principalement dans le Sud, le Midwest et le Sud-Ouest. Ses membres sont organisés en « groupes d'étude » dont les effectifs varient entre 4 et 50 personnes. AACE a une liste de diffusion Yahoo.com mais celle-ci reste relativement peu utilisée. Une assignation en justice (ou de simples recherches) pourrait révéler une liste de souscripteurs correspondant à 8 % du groupe tout entier. Les sujets illégaux ne sont que rarement traités via cette liste, celle-ci étant principalement vue comme un outil de recrutement.

Le niveau d'activité des groupes d'étude varie énormément. La plupart se contentent d'élire leur conseil, de louer ces faiseurs d'opinion conservateurs que sont Rush Limbaugh et Glenn Beck et se rencontrer une fois par mois pour se plaindre de la dégénérescence du pays. L'Évêque de la Peur les appelle « les groupes passifs ».

Quelques-uns, cependant, sont des machines politiques mieux organisées et mieux financées. Ces groupes ont en général moins de membres mais ceux-ci sont plus déterminés, se rencontrant de façon hebdomadaire et mettant fréquemment en place des collectes de fonds. Ce sont les « groupes actifs ». Quelques-uns de ces groupes s'efforcent d'améliorer leur présence sur le Web, d'organiser des rencontres ou de faire entrer leur organisation dans le XXIème siècle. Harmati (comme pour la plupart des membres du Culte) n'a aucune idée de ce que cela signifie, mais il fait confiance bon gré mal gré à Antoniwicz pour s'assurer que cela advienne. Si « Dhimmiwatch.com » décolle cependant, Harmati se retrouvera avec la carcasse d'un mouvement dont l'argent et la puissance lui échapperont. Ce sera alors au tour de Chas de goûter à la Méthode spéciale.

Les membres

AACE attire principalement les déçus des classes moyennes et du monde ouvrier, provenant généralement d'un milieu culturellement et ethniquement homogène. Un certain nombre de Juifs se sont également retrouvés dans ses rangs. Bien qu'il existe un noyau dur chrétien (et parfois antisémite) au sein de AACE, ce dernier n'a jamais été établi officiellement : sur le papier, l'organisation est politique et séculaire. Du temps de l'AACC, le christianisme était la religion par défaut. Si vous étiez contre le communisme, alors vous étiez forcément chrétien. L'attrait de plus en plus grand exercé par les politiques anti-Islam a permis à AACE d'élargir sa base également. Le groupe accueille désormais les mères de famille hystériques aussi bien qu'il le faisait pour les xénophobes autodidactes et les illettrés autoritaires.



Utilité pour le culte

L'Évêque de la Peur se contente de manipuler les groupes passifs à travers la propagande. Leur pouvoir de votants est important si celui-ci n'est pas invoqué trop souvent.

Les groupes riches et actifs sont d'excellents leviers politiques. Ils connaissent les boutons qui font immédiatement réagir les médias et ont l'argent nécessaire pour pouvoir appuyer fort. Le Culte ne veut pas qu'un tumulus soit recouvert par une nouvelle école ? Un de ces groupes peut organiser une campagne pour persuader les gens de voter contre son financement. Un allié utile vient d'être arrêté ? Suggérez qu'il s'agit d'une victime d'un acharnement politique et vous verrez un de ces groupes en train de collecter de l'argent pour embaucher un avocat hors de prix ou réussir à en convaincre un de venir gratuitement. Un Agent se montre un peu trop curieux ? Hé, ce sont les libéraux qui se plaignent du droit à la vie privée. Peut-être qu'un avocat sur leurs basques pourrait leur convaincre de consacrer leur argent à ce dont ils parlent.

De surcroît, même un membre passif possédant de l'argent ou étant bien placé dans sa communauté peut se révéler utile si un ennemi du Culte (ou d'un de ses sous-groupes) commet des actes susceptibles d'être attaqués en justice.

Les groupes pauvres et actifs ne sont pas aussi utiles que les riches et actifs, mais ils sont certainement plus nombreux et peuvent affecter la législation et l'opinion publique par la simple force du nombre. Ils sont également faciles à convaincre de harceler et d'embarrasser ceux que le Culte trouve trop près de ses secrets. Si un groupe riche peut pousser des policiers à tourner autour d'un Agent, le fait de montrer la carte d'une agence nationale risque de suggérer le début d'un concours de muscles bureaucratiques, concours bien trop risqué pour de simples policiers qui ne seront pas prêts à courir un tel risque en échange d'une simple faveur. Les membres d'un groupe pauvre mais actif ne s'arrêteront pas là ; les richards n'oseront pas se salir les mains en lançant des cailloux dans des vitres, en envoyant des menaces de mort ou en bouchant le pot d'échappement d'une voiture, les activistes pauvres de AACE considéreront cela comme un plaisir et un devoir patriotique.

Les groupes à la fois pauvres et inactifs sont surtout utilisés pour leur force de vote.

Tous les groupes, quelle que soit leur fortune ou leur motivation, servent aussi au rassemblement d'informations. La constitution d'Ace déclare sans ambiguïté que l'objectif du groupe est de « surveiller la communauté à la recherche de signes d'une infiltration étrangère ». Tout nouveau venu en ville, doutant de la Guerre faite à la Terreur sera à coup sûr sujet de discussion. Il ne faudra pas grand-chose pour voir un membre d'AACE jeter un œil dans votre boîte aux lettres ou vous suivre en vous soupçonnant d'être un agent dormant du terrorisme.

Pratiques rituelles

Aucune. Presque tous les membres d'AACE sont des Chrétiens purs et durs, refusant d'admettre l'existence d'un autre dieu que le leur. Les pions du Cercle dirigés par Chas Antoniwicz sont généralement athées, ayant rejeté la religion traditionnelle sans avoir idée que des entités pires que cet immonde sadique puissent diriger leur destin.

Insertion dans un scénario

- Des Agents pourraient traquer un groupe apparemment sans lien avec AACE et voir soudain leur présence annoncée (et leur objectif travesti) dans les médias locaux par « des citoyens vigilants et soucieux ».

- Il a fallu une action politique de grande envergure pour sauver le centre de repos californien utilisé par la Fraternité du Nouveau Potentiel face aux promoteurs. L'action fut dirigée par un sénateur d'État basé dans le comté d'Orange, un politicien élu grâce aux votes d'AACE en Californie et financé par des leaders du groupe implantés au niveau national. Toute personne enquêtant sur le Centre de repos naturel de Newbury pourrait se demander pourquoi AACE (qui se montre généralement tolérant vis-à-vis des grosses entreprises) s'est montré aussi protecteur envers ces bois.

Autres fronts

Harmati aime terrifier les gens et a un don pour les machinations et le pouvoir, mais au fond de lui il ne veut pas être Évêque de la Peur. Il tend à bâtir des fronts qui pourront être transformés en fronts de la Haine quand il reprendra ce qui est sien : des gangs effrayants pratiquant d'étranges rites d'initiation ou des « groupes d'étude préoccupés par le néo-conservatisme et le lobby israélien » antisémites au sein de la Ivy League des universités du Nord-Ouest. Les autres fronts du Siège de la Peur comprennent :

- Un certain type de joueurs va tendre l'oreille en entendant parler du think tank anglais appelé le Groupe Dunwich, mais cette bande de pessimistes prétentieux tire son nom d'une ville du Suffolk qui a lentement sombré dans la Mer du Nord au XIVème siècle. Ils sont issus de la campagne médiatique de la Grande Peur montée par Lobsang Prinahu dans les années 1920 et 1930. Ils montent d'énormes rapports atrocement respectables sur la destruction écologique, le réchauffement climatique, les déchets nucléaires et la crise de la surpopulation. Ils constituent une source de désespoir authentique, sans aucun lien direct avec le Mythe ou le Culte.

- À l'opposé, Chas Antoniwicz, Acolyte de la Peur, travaille durement pour diriger l'Œil du voisinage. Le groupe commença dans les années 1980 en tant que groupe de surveillance de quartier à Atlanta en Géorgie ; il disposa rapidement de franchises et de groupes affiliés d'une côte à l'autre. Antoniwicz apporte beaucoup d'argent et de personnel au front, reliant les « Yeux » de tout le pays grâce à une base de données et divers services accessibles depuis Internet. Sous prétexte de rechercher les pédophiles, les kidnappeurs, ceux qui font du mal aux enfants et les autres, il construit un réseau d'espions et d'informateurs à l'échelle nationale.

- Harmati veut contrebalancer le pouvoir d'AACE en montant un réseau de paranoïaques de gauche au cas où les militaires, le FBI ou une autre agence contre laquelle l'AACE n'osera pas s'opposer se pointeraient. Son choix s'est porté sur TakeBack.org, un groupe furieux qui voulait « combattre le pouvoir de Bush » et s'est retrouvé légèrement désemparé par l'élection d'Obama (quand les Républicains ne sont pas au pouvoir ils s'énervent contre les mauviettes démocrates ou examinent de façon obsessive les voyages de Sarah Palin). Il devrait être extrêmement simple de s'en emparer (il suffit de proposer de financer leur blog), mais le fondateur de TakeBack, Max Musselman, est totalement paranoïaque. Pour de bonnes raisons : le jour de l'élection en 2000, un professionnel des TIC, a accédé accidentellement à un site Web utilisé par un culte de Daoloth monté par des physiciens. Sa brève vision de Celui qui Réside dans les Ténèbres, même sous la forme d'approximations mathématiques, ne l'a pas seulement rendu aveugle d'un œil mais lui a également donné une apophénie furieuse et paranoïaque ainsi qu'une certaine folie poétique, rendant les articles de son blog étrangement captivants. Le site a depuis souffert de nombreuses fois de la fameuse « Erreur 404 », même dans les archives (une réussite de Delta Green peut-être ?). Les problèmes ont ensuite disparu, comme s'ils n'avaient jamais existé à part dans l'esprit de Musselman. Les jeunes serviteurs de l'Évêque lui ont expliqué à plusieurs reprises qu'il ne pouvait pas tuer Musselman ; la communauté s'éclaterait et le blog perdrait de son influence, et qu'il devait trouver un moyen d'utiliser la peur du personnage à son avantage tout en « sponsorisant » les posteurs de TakeBack susceptibles d'être achetés.

Le Siège de l'Avarice

Le Siège de l'Avarice est le plus pragmatique des quatre Siège. Si les autres se concentrent sur la création de crises émotionnelles et spirituelles, celui-ci se consacre entièrement à la misère physique.

Sa méthodologie consiste à faire de l'argent et du pouvoir les seules valeurs, et de s'assurer que ceux au sommet se tiennent à distance des effets de leurs décisions. Quand de plus en plus de choix sont effectués par de moins en moins de gens, il devient aisé pour l'élite de voir la souffrance humaine en des termes abstraits. Par exemple, les troubles des naissances provoqués par les tests des nouveaux médicaments dans le Tiers-monde deviennent une triste nécessité. Le coût en vies et en souffrance est voilé par l'importance des avancées médicales.

Pour masquer à ses sbires toutes les considérations éthiques, l'Évêque et les autres leaders du Siège doivent faire de la recherche de la fortune quelque chose de plus important que son aboutissement. Comme le Siège de la Chair, il doit détruire le sentiment de satiété.

Le Cercle exalté monte les riches les uns contre les autres. En créant un milieu au sein duquel ils s'affrontent en permanence, il empêche les élites de se comparer au reste de l'humanité. Au lieu de voir ce qu'ils ont, ils voient ce que les autres ont. C'est ainsi qu'on donne aux riches le sentiment d'être pauvres, créant ainsi plus d'envie, plus de cruauté, moins de pitié dans une compétition sans fin permettant d'atteindre un pouvoir et une fortune si vastes qu'ils sont devenus impossibles à mesurer et donc, en vérité, dépourvus de sens.

Les Allumeurs attirent ceux qui s'intéressent à un autre genre de pouvoir, celui de contrôle les mondes naturels et surnaturels. Sans un accès à la magie noire, nombre des Allumeurs de haut rang seraient des scientifiques, des docteurs et des chimistes. Le groupe a déformé leurs motivations, néanmoins ; au lieu de chercher la connaissance comme solution aux souffrances de l'humanité, ils font de cette connaissance l'unique objectif. Tout cela pourrait encore suffire si le savoir qu'ils se voyaient offrir n'était le mal à l'état pur.

Dites s'il vous plaît attrape ceux qui coulent au fond de la chaîne alimentaire économique. La plupart sont des intérimaires, de jeunes gens qui sont censés avoir des attentes plus élevées que leurs parents, tout comme leurs parents vis-à-vis de leurs aînés autrefois, et ainsi de suite jusqu'à la première génération. Ils sont confus et déçus, et prêts à être exploités par une organisation qui leur promet l'or dont ils ont été privés, à condition qu'ils soient prêts à faire quelques compromis. DSVP! Ne se contente pas de corrompre ses employés, il corrompt leurs pairs par contagion. Quand quelqu'un se bat pour payer les factures et qu'il voit un ami vendre tout ce qu'il a et continuer à souffrir, tout ce qui lui reste est la dépression, le désespoir et la perte de toute volonté.

Style de management

Ian Roehl, le premier Évêque de l'Avarice, travaillait étroitement avec Alphonse Markham et John Tyler Oringo pour répandre le Culte en Amérique. Poussés par le pouvoir révélateur du Noir Messager, Roehl et Markham choisirent pour cibles les conspirations du Mythe et les cultes les plus puissants du monde : le Cercle exalté, basé en Amérique, et les Allumeurs, basés en Australie. Roehl reçut la difficile tâche de découvrir ce que les personnes les plus riches du monde pouvaient bien encore désirer, et il découvrit qu'elles voulaient tout simplement être « au-dessus du type qui est au-dessus de moi ». Roehl fit jouer les factions du Cercle exalté les unes contre les autres jusqu'au coup de grâce : une Sentinelle italienne subornée, Vincenzo Cervelli, trahit le Cercle et permit à Roehl d'absorber sa masse décapitée au sein du Culte.

Les Allumeurs furent plus difficiles à récupérer, mais la méthode utilisée fut à peu près similaire. Lionel Glass, l'Étincelant en charge de la Grande-Bretagne, et Joao Martines, un Étincelant de la Loge sud-américaine, rejoignirent tous deux le Culte ; l'exploit de Glass qui réussit à mettre la main sur le trésor européen des Allumeurs le fit entrer (et le groupe) durablement dans le Siège de l'Avarice en 1928. Glass ou Martines auraient pu tous deux devenir Évêque ; quand Glass obtint un nouveau corps grâce au Portail des Changements il fut heureux de laisser Martines s'occuper du Siège à sa place. Martines dirigea le groupe comme un cercle criminel, à l'aide de contrebandiers d'objets occultes, de réseaux de maîtres chanteurs et d'occasionnels cambriolages de grandes banques (le climax de son règne fut atteint lorsqu'une d'une opération alchimique de l'Ordre de Flamel transforma le trésor national de l'Équateur en plomb en 1953, permettant au Culte de faire fortune sur le marché des devises. Du moins est-ce ce que Glass a laissé entendre aux sorciers les plus haut placés du Cercle exalté). La flamboyance et la mentalité de cow-boy de Martines faisaient un excellent duo avec les méthodes plus comptables de son Acolyte Glass. Ce dernier constituait également un très bon lieutenant quand Martines partait dans des contemplations mystiques, des études occultes ou quand il se montrait étrangement autiste dans son manoir de Manaus.

Quand Martines se transcenda en 1956, Glass refusa encore une fois de prendre son poste, préférant le laisser à son collège Vincenzo Cervelli. Alors que Martines et Glass étaient des partenaires, Cervelli devint rapidement un simple outil pour Glass. Il n'avait aucun projet personnel, aucun but, semblant se

satisfaire de la gestion quotidienne et du meurtre de ses ennemis encore en vie. Il fit à Glass l'immense faveur de conserver l'évêché le temps que le véritable rival de Glass, Andrew St. Claire, abandonne le Siège de l'Avarice pour prendre celui de la Haine en 1975. Glass aida d'ailleurs ce dernier à y parvenir avant de monter sur le siège de l'évêché de l'Avarice en 1981. Durant tout ce temps, il n'avait cessé d'utiliser le Portail des Changements pour passer de corps en corps en espérant en trouver un capable de rester propre. Quel que soit le corps dans lequel il se trouve, Glass transmet ses ordres sous le nom de « Lionel Glass », mais tout Agent menant une recherche sur ce nom découvre que le corps originel de Glass est mort dans un asile en 1934 en prétendant qu'il était en réalité Joseph Kennedy.

Le comportement obsessionnel compulsif de Lional Glass a fait de sa vie un exercice futile. Son initiation auprès de Nyarlathotep l'a convaincu qu'il était allé trop loin sur sa voie pour pouvoir faire demi-tour. Tout acte étant au fond vide et sans importance, Glass suit le chemin de la moindre résistance, trouvant des distractions momentanées à son propre désespoir en détruisant les illusions que les autres nomment « sens » ou « valeurs ». Ses propres obsessions le poussent néanmoins à davantage surveiller son Siège que les autres, et le taux de remplacement de ses Acolytes montre qu'il n'est pas encore prêt à recruter son remplaçant.

L'implication de Glass au sein des Allumeurs peut être facilement découverte, car c'est depuis leurs rangs qu'il a pu monter les échelons jusqu'au Culte de la Transcendance. Son implication dans le Cercle exalté est bien moins directe ; Glass ou Colt Bradford transmettent leurs ordres aux Gardiens, et chaque niveau par lequel ces ordres descendent ajoute une nouvelle couche d'ignorance. L'ignorance du dessous vis-à-vis de celui qui a émis les ordres, et l'ignorance du dessus vis-à-vis de la façon dont ces ordres seront exécutés.

DSVP! est situé encore plus bas dans la chaîne de commandement. Même le cadre le mieux placé du groupe sait seulement travailler pour SeaTech, Inc. Le Cercle exalté (qui contrôle indirectement SeaTech) n'apparaît jamais sur leurs radars. Glass peut accéder à toutes les informations amassées par DSVP! et peut les envoyer en mission, mais les membres du Cercle exalté le peuvent aussi, et à travers eux la plupart des fronts du Culte.

Le Cercle exalté

Le monde des affaires est un monde brutal et sans pitié. En guerre, et je ne vais pas laisser mon ennemi se faire servir mes couilles sur un plateau d'argent juste parce que je suis trop effrayé pour appuyer le premier sur la gâchette.

La seule loi ici c'est « faire de l'argent ». Si vous ne le faites pas, vous étouffez à cause du manque d'investissement et vous vous faites doubler dans la course. La morale et l'éthique ne sont pas toujours des poids morts mais ils n'ont à vous faire trébucher qu'une seule fois pour que l'autre en face prenne l'avantage. Darwin aurait dû être analyste des marchés.

Rien n'est sacré, rien n'est hors des limites. Et cela veut dire qu'au fond, tout appartient au business.

Histoire

Le Cercle exalté a commencé en tant que petit réseau de vendeurs d'esclaves quand les USA étaient encore jeunes. Durant la Guerre de Sécession, ils ont augmenté leurs profits en se lançant dans les manufactures lourdes au Nord et sont depuis intégrés au complexe militaro-industriel. Depuis leur soutien à la machine de guerre hitlérienne (ils sont allés jusqu'à enseigner à la Luftwaffe les techniques de bombardement sous-marin développées par l'U.S. Navy) à leurs récentes machinations en Irak visant à renforcer le commerce avec l'Arabie Saoudite, les hommes du Cercle exalté ont mis à profit tout le temps disponible.

Le fondateur du Cercle, Nathan Warrick, a appris l'existence du Culte du Dragon lors d'un voyage d'affaires dans le Pacifique au cours des années 1830. À une occasion au moins, il a dû invoquer un Profond pour protéger son navire durant une tempête, un acte qui a fini par mener de nombreux esclaves à penser que son nom était en réalité « Sorcier ». Le Cercle exalté a depuis utilisé ce lien avec le Mythe pour influer sur les transports. En repérant les riches cargaisons, en aidant à mater les esclaves récalcitrants sur la côte de la Guinée et en coulant les navires de ses adversaires commerciaux, les Profonds lui ont offert de grands profits. De temps en temps, sans raison que le Cercle puisse comprendre, ils se sont retournés contre leurs invocateurs et les ont tués, mais cela n'arrive bien sûr jamais à des personnes réussissant à survivre pour pouvoir témoigner. La plupart du temps l'alliance fonctionne parfaitement, à condition de savoir quand détourner le regard. Ceux qui ne le font pas n'ont qu'à s'en prendre qu'à eux-mêmes.

En effet, puisque répondre aux invocations dans les îles privées du Cercle n'a jamais mené les Profonds dans une embuscade de Delta Green, les monstres ont classé le Cercle exalté comme un des cultes les plus respectables (pour autant que ce mot signifie quelque chose pour eux). Si « Contacter un Profond » est lancé à partir d'une des îles du Cercle, il y a 10 % de chances que Dagon ou Hydra réponde à l'appel par point de magie sacrifié au-delà des 3 demandés par le sortilège. D'un autre côté, les Profonds n'ont absolument rien à dit au Cercle à propos de l'île de Black Cod (voir page 7), peut-être parce qu'ils n'arrivent pas bien à communiquer, peut-être parce qu'ils ont du mal à différencier un réceptacle à semence d'un autre ou peut-être parce qu'ils



ne croient pas plus que ça ceux de la surface.
Un exemple d'activité typique du Cercle exalté est son interférence avec le navire d'un rival, le Great Eastern. Le Cercle était à l'époque (1858) avant tout une société de transports maritimes et le Great Eastern était à la fois plus gros et plus rapide que tout ce qu'ils possédaient. Quand les manipulations du cours des plaques d'acier ne réussirent pas à empêcher la construction du navire, le groupe se tourna vers la sorcellerie. Des Agents dissimulés par la magie firent sauter une cheminée. Des tempêtes furent créées pour le faire sombrer. Son capitaine fut noyé. Ses provisions en conserves gâtées, et sa direction faussée. Ils ne parvinrent pas à couler le navire, mais le transformèrent en désastre financier pendant trente ans.
Quand il revint à la vie en 1919, le Culte de la Transcendance jura de ne pas refaire les mêmes erreurs que la Alta Vendita, à commencer par ne pas ignorer l'Amérique. Ils croyaient que le Cercle exalté était le groupe occulte le plus puissant des USA et étaient déterminés à s'en emparer. John Tyler Oringo lança une campagne secrète contre le Cercle en utilisant ses cultes de Shub-Niggurath à la façon de kamikazes, pendant que le Culte subornait ses sous-fifres frustrés en Amérique et en Europe. Le Cercle exalté n'avait jamais mené de véritable guerre occulte auparavant, et il fut pris par surprise.
Quand leur Sentinelle en Italie, Vincenzo Cervelli, leur dit qu'il possédait un tome capable de révéler les secrets du Culte, les Gardiens acceptèrent une rencontre à Boston en octobre 1929. Le Culte les y attendait, et il dupa les quatre Gardiens grâce au Portail des Changements (voir page 198), échangeant leur esprit avec ceux de quatre Maîtres. Dans leurs nouveaux corps volés, Alphonse Markham, Egbert Sharpe, Ian Roehl et Lionel Glass purgèrent rapidement les autres Gardiens mirent le Cercle à genoux.
Sous la direction du Culte et après un bref hiatus au début des années 1930, le Cercle exalté a repris ses activités d'autrefois. Les initiés grimpant les échelons se voient bercés d'histoires racontant comment le Cercle a mis le chanvre hors-la-loi en 1937 pour protéger ses intérêts dans l'industrie chimique et détruit les transports en commun entre 1932 et 1949 pour booster les ventes de ses sociétés pétrolifères, automobiles et celles liées au caoutchouc. Ces plans purement politiques rendent heureux les soldats du Cercle, et qu'ils soient vrais ou non ils encouragent des hommes d'affaires fortunés à se payer des gouverneurs et des sénateurs sans crainte des retombées.
Toshiru Yakashima et Coulter Bradford prennent un malin plaisir à prétendre posséder un niveau de pouvoir toujours plus élevé au fur et à mesure que le Cercle accroît son influence. Ils insinuent que « ceux du dessus » sont responsables de tout, de la catastrophe de Bhopal au 11 septembre en passant par la crise des subprimes et la chute d'AIG et de Lehman Brothers. Si tous ne les croient pas, beaucoup ont suffisamment de doutes pour que cela en vaille la peine. Bien évidemment, se présenter comme le responsable d'un drame est beaucoup plus facile que de faire quelque chose pour provoquer ledit drame. Tous les sceptiques qui ne montrent pas suffisamment de respect connaissent un sort funeste ou un changement radical de personnalité, rendant ainsi toutes ces histoires de complot beaucoup plus crédibles. Alors quand le salopard de l'Ohio ou le Japonais avec son costume bizarre demandent quoi que ce soit, une enquête détournée, le rachat d'un journal ou un sac rempli de billets de cent non marqués, le Cercle fait ce qu'il faut. C'est un petit prix à payer pour être le maître de l'univers non ?

Organisation et implantation

Le Cercle exalté est strictement divisé en Veilleurs, Sentinelles et Gardiens. Il y a treize Gardiens, chacun d'eux dirigeant entre dix et quinze Sentinelles. Il n'y a pas de limites au nombre de Veilleurs qu'une Sentinelle peut recruter. Quand une Sentinelle ou un Gardien meurt, sa position est mise aux enchères pour ses subordonnés (il est cependant impossible de passer directement de Veilleur à Gardien).

À l'intérieur de ces règles, tout est permis. Les assassinats sont fréquents et acceptés. Tuer un supérieur est une tentative admirable, et tuer quelqu'un de même rang une sage précaution. La mort d'un Gardien peut modifier le Dow Jones de dix ou vingt points pendant une journée, chacune de ses Sentinelles tentant d'empêcher les autres de s'emparer de l'argent sur un coup chanceux.

Chaque Veilleur est (en théorie) totalement dévoué à sa Sentinelle, et chaque Sentinelle à son Gardien. En dépit des assassinats et des coups dans le dos, le groupe semble efficace. Cela est probablement dû au fait qu'il est bien plus facile pour un Gardien de tuer une Sentinelle que l'inverse.

Les Gardiens vivent tous dans des paradis privés, dont la propriété va avec la position (à moins qu'elle ne la définisse). Un Gardien vit près d'Hawaï, un autre dans les Aléoutiennes, un près de la côte du Japon, un dans la mer d'Oman, un en Indonésie et un près de Madagascar. Deux vivent sur des îles séparées près du littoral de l'Atlantique (un près des Carolines et l'autre au nord des Bahamas), un autre sur une île de la mer Méditerranée, et quatre dans des îles obscures éparpillées dans le Pacifique.

Les Sentinelles vivent toutes dans de grandes villes. On en trouve de gros groupes à New York et à Londres, un certain nombre dans le reste de l'Europe et plusieurs répandus en Asie, au Japon et au Moyen-Orient. Ils restent néanmoins plus nombreux aux USA.

La moitié des Veilleurs vit aux USA, dont un huitième à New York. Les 32 villes les plus peuplées des États-Unis ont actuellement au moins un Veilleur dans leur système judiciaire. On en trouve deux à la Chambre des Représentants et un au Sénat.

Les membres

Les membres sont recrutés un peu partout, mais tous doivent avoir de l'argent et de l'influence. Les hommes d'affaires légitimes sont préférés aux parrains du crime mais l'équivalent criminel des « vieilles fortunes » est acceptable. Il est sûr qu'aucun gangsta à dents en or bas de classe n'est admis. De même, les nouveaux riches des cartels de la drogue mexicains et sud-américains ne sont pas les bienvenus. Il y a cependant eu un ou deux membres d'anciennes familles de propriétaires terriens pouvant faire remonter leurs biens à Cortez et Pizarro, et qui se trouvent être aussi des cultivateurs de coca.

De nombreux Veilleurs ont un pouvoir politique ou financier plus direct que leurs Sentinelles. Quelqu'un capable de s'acheter une position de Sentinelle peut s'offrir tout ce qu'il veut… à part une enquête sur ses financements. Il y a une grosse différence entre l'argent qu'ils ont, et l'argent qu'ils peuvent dépenser sans que ça se remarque. Tout ce dont manque une Sentinelle en termes de position directe, elle le compense largement en influence.

Soixante-quinze pour cent de tous les membres du Cercle exalté sont des Américains blancs, et quatre-vingt-dix pour cent sont des hommes. Quoi qu'il en soit, un Gardien est Japonais et un autre Arabe, et on trouve au moins vingt pour cent de Sentinelles femmes.

L'inscription d'un Veilleur a un coût différent en fonction des Sentinelles. Un candidat avec peu d'argent disponible (comparativement) mais toutes sortes de liens politiques pourraient se voir proposer une carte pour 10 000 petits dollars. Quelqu'un de riche mais sans grand-chose d'autre pourrait devoir payer 600 000 $.

Le dernier poste de Sentinelle mis aux enchères auprès des sous-fifres (à New York) est parti pour 22,5 millions de dollars, tandis que le dernier poste de Gardien vendu (après que son occupant ait été « accidentellement » abattu durant une tentative de coup d'État dans les îles Salomon) est parti pour 3,6 milliards de livres sterling.

Utilité pour le culte

En plus d'avoir ses doigts enfoncés dans le système légal et politique des USA, de contrôler une bonne partie du réseau bancaire international, de bénéficier de liens étendus avec le milieu du crime et de profiter d'une force financière quasi illimitée, le Cercle exalté aide le Culte de la Transcendance dans toutes ses négociations avec les pouvoirs marins qui attendent dans les plaines abyssales. Les usines appartenant au Cercle font d'excellents endroits pour assembler les technologies des Allumeurs. Les contacts d'affaire du Cercle offrent au Culte ses entrées dans n'importe quelle réunion ou auprès de n'importe quelle personne dans le monde si besoin est, et on peut toujours compter sur ses manufactures d'armes pour « perdre » quelques cargaisons d'engins automatiques au profit des petits projets du Siège de la Haine. Que ne peut-on demander à ceux qui ont déjà tout ?

Pratiques rituelles

Fiston, je n'ai vu qu'une seule chose dans cette vie capable de me faire peur.

Une seule. Alors bien sûr que je la vénère.

Les membres du Cercle exalté n'entendent pas parler de Dagon avant d'avoir un peu d'ancienneté en tant que Sentinelles. À ce stade ils se voient initiés au sein de l'Ordre

ésotérique de Dagon et sont autorisés à assister les Gardiens durant leurs rituels périodiques. À partir de là, à peu près un huitième d'entre eux est suffisamment réceptif pour s'accorder avec les rêves de Cthulhu. La plupart de ces derniers deviennent fous d'une façon ou d'une autre, souvent de façon subtile, souvent en croyant que les rêves viennent de Dagon ou d'Hydra. Ils n'imaginent jamais que le dieu qu'ils révèrent est lui-même un simple agent d'une chose plus profonde et plus dangereuse encore.

Le Cercle exalté a des contacts réguliers avec les Profonds. Une Sentinelle peut d'ailleurs avoir le sortilège Contacter un Profond bien que cela reste très rare. Ce sont généralement les Gardiens qui les contactent pour qu'ils les aident dans leurs machinations financières (pour protéger un navire cargo ou détruire un bateau pétrolier par exemple) tandis que les Sentinelles se voient confier le sale boulot de se procurer des femmes à livrer en sacrifice. Celles-ci sont généralement rassemblées au Mexique ou en Asie de l'Est grâce à la promesse de visas pour les USA. Après avoir été violées par les Profonds dans les eaux internationales, elles sont emprisonnées en attendant l'accouchement, puis on se débarrasse d'elles (souvent en les sacrifiant à Dagon, recyclage oblige) et leurs enfants sont emmenés dans des agences d'adoption pour y être surveillés de loin par le Cercle. Les surveillants sont normalement des Veilleurs qui ne connaissent même pas l'importance de ces enfants.

Certains de ces hybrides se sont vus présenter des narcotiques. Le Cercle exalté espère que si les enfants deviennent dépendants, ce besoin se prolongera après leur transformation complète en Profonds. Le Cercle disposerait alors d'un autre atout dans sa manche pour marchander avec les résidents des mers.

Des hybrides accrocs à l'héroïne se sont transformés plus tard et ont présenté d'étranges retards qui se sont révélés mortels. Un avait une peau humaine tendue sur son physique de monstre, les yeux d'un autre n'étaient pas parvenus à se changer en orbes résistant à la pression. Dans tous les cas, les junkies de Profonds ne sont jamais revenus à la surface après être retournés à la mer. Ont-ils été emprisonnés, assassinés, sont-ils morts ou ont-ils préféré ne rien avoir à faire avec le dehors, impossible de le dire.

La cocaïne pure a eu l'effet inverse, déclenchant parfois des changements dès l'âge de 14 ans. Néanmoins, bien que les transformations aient commencé rapidement, elles se sont aussi arrêtées à mi-chemin, laissant sa victime agressive et misérable, mi-humain, mi-Profond, pendant parfois une décennie entière. Nombre d'entre eux se suicidèrent ou succombèrent aux maladies compliquées par leurs systèmes imparfaitement intégrés, ceux qui survécurent à la transformation finale retournèrent auprès de leurs ancêtres des océans. Plusieurs Profonds auraient indiqué qu'ils étaient autrefois des orphelins, mais n'auraient présenté aucun intérêt pour la cocaïne.

Au final, ceux qui connaissent le projet le voient comme un gâchis, un investissement en personnel de plusieurs décennies sans le moindre résultat. Une Sentinelle, Gino Bova, a développé une forme d'obsession à son sujet. Il veut répéter les efforts en utilisant des implants traceurs sur une deuxième génération de survivants à la cocaïne, tout en continuant les expériences avec des produits pharmaceutiques créés sur mesure pour induire un besoin chez les Profonds. Il n'est plus en odeur de sainteté pour le moment, mais s'il obtenait l'aval d'un Gardien (ou apprenait seulement le sortilège Contacter un Profond) il pourrait mettre le projet sur les rails avec ou sans l'accord du dessus.

Insertion dans un scénario

- Un agent des douanes entend des rumeurs persistantes à propos de « vaisseaux de la mort » où des femmes montent sans jamais en revenir. L'enquête mène au lien entre les Profonds et le Cercle exalté.

- Une Sentinelle appelée Arthur Cioran craque, entre dans un cabinet juridique avec un pistolet et commence à tirer. Il est abattu par une équipe du SWAT mais les articles des journaux parlant de ses propos piquent l'intérêt de Delta Green :
  « Myron, Andre... bande d'idiots, vous croyez qu'on est les Maîtres secrets du Monde... tout ce que nous sommes c'est une bande de maquereaux, des macs ! Et tout ça pour quoi ? Pour que cette saloperie de machin gluant puisse pomper notre cerveau toute la nuit ? Pour pouvoir dormir avec les poissons ? N'importe quoi, jouer les maquereaux pour des poissons ! Nous ne sommes que des bâtards monstrueux ! »
  L'enquête révèle que bien que Cioran se soit adressé aux deux avocats (Myron Slone et Andre Smith) avec familiarité, personne ne leur connaissait de liens avec le forcené. Le lien caché est qu'ils servaient tous le Cercle exalté.

- Un Agent est appelé pour enquêter sur un étrange massacre dans un orphelinat. Le drame est dû à des expériences avec des méthamphétamines menées sous la direction de Gino Bova. En plus de découvrir la couverture de Gino, Delta Green pourrait également tomber sur les recherches parallèles de ses rivaux au sein du Cercle.

- Un officier militaire haut placé au sein du Cercle exalté est briefé sur les Gris et MJ-12. Décontenancé, il fait remonter l'information. Quand celle-ci atteint le Culte de la Transcendance, celui-ci se montre intrigué par le fait que quelqu'un d'autre qu'Harmati manipule le phénomène Gris. Ils ordonnent une enquête et l'agent du Cercle décide que des Agents seraient parfaits pour mener cette tâche (cela pourrait constituer une tentative délibérée pour enfumer Delta Green si le Culte connaît son existence). Le gardien devra faire bien attention à donner quelques indices montrant que le général n'est pas ce qu'il paraît, ou les personnages risquent de ne voir que MJ-12 derrière tout cela...

Les Allumeurs

Donc tu vas à l'école, tu travailles dur, tu obtiens un diplôme et tu débarques dans le monde du travail. Tu te trouves une petite femme parfaite, tu te montes une jolie famille en banlieue et pour y arriver tu dois travailler tard tous les jours et quand tu rentres tout le monde est déjà au lit. Tout le monde au bureau parle de sport ou de travail ou de qui se fait quelle secrétaire jusqu'à ce que tu sois sur le point de hurler « Mais il n'y a pas quelque chose de plus dans cette putain de vie ? »

Oui. Il y a quelque chose de plus. Il y a même beaucoup de choses si tu es prêt, même un tout petit peu, à regarder autour de toi. À lever ton nez du guidon et à remarquer que tu vis dans un univers et pas dans une petite banlieue résidentielle proprette.

La plupart des gens ne comprennent pas le besoin d'aspirer à quelque chose de plus vaste. Parce que ça ne touche pas au sexe, au sport ou à l'argent, ça ne doit pas être important n'est-ce pas ? Ils préféreraient sans doute que tu baisses à nouveau la tête au point d'avoir un joli nez tout plat.

Ce sont des imbéciles.

Ils sont si engourdis qu'ils font tout pour s'engourdir davantage. Ils regardent la télévision et des films si creux qu'ils en viennent à altérer ta capacité à penser, à comprendre quoi que ce soit qu'on ne puisse réduire proprement sous forme de cliché. Ils sont si engourdis qu'ils ne peuvent se concentrer sur quoi que ce soit d'autre que leur boulot, leur équipe, leur pénis. Quand tu tentes de leur parler de quelque chose de plus grand, de plus brillant, de plus important, de plus réel... ils pensent que c'est toi l'imbécile.

Mais nous savons. Et quand tu sauras aussi, tu verras tout ce que ces pauvres rats ont fui dans leurs cages dorées. La porte de ta cage est ouverte si tu as le courage de la pousser. Rejoins-nous.

Histoire

Au cours de l'histoire des hommes un groupe a existé, dont la taille a varié au cours des âges mais dont les buts sont toujours restés inhumains. Ce groupe a reçu de nombreux noms mais est actuellement appelé le Mouvement ; il sert la Grand Race de Yith. En acceptant de devenir les hôtes des esprits de la Grande Race, le Mouvement a reçu des données technologiques. Selon certains Allumeurs, Archimède et Georg Simon Ohm en étaient membres. Pendant des millénaires cet échange fut profitable pour les deux camps. Avant de devenir le Mouvement dans les années 1920, le groupe était/est/sera appelé « les Allumeurs ».

En 1922, les membres les plus prometteurs et les plus influents de la Loge européenne des Allumeurs furent approchés par une organisation leur promettant monts et merveilles contre un simple changement d'allégeance. Cette organisation, appelée le Temple du Midi, était en fait un front du Culte de la Transcendance. En montrant aux Allumeurs quelles expériences ils pouvaient tirer de la Route des Âmes (voir page 198), le Temple en gagna quelques-uns à sa cause. Ils pourraient enfin voyager dans le temps pour leurs propres bénéfices ! Grâce à cette percée, le Culte a ensuite fait pression sur l'organisation dans son ensemble. Au cours des six années qui suivirent, deux Étincelants (Joao Martines et Lionel Glass) placèrent leurs Loges sous la coupe du Culte.

Bien que le Culte fût préparé pour la contre-attaque, celle-ci ne vint jamais. La Grande Race était immunisée au concept puéril de la vengeance. Ils se contentèrent de couper les Loges de Martines et de Glass comme on l'aurait fait d'un pied gangrené et continuèrent en tant que Mouvement. Quand le Culte, croyant voir là de la faiblesse, essaya de récupérer d'autres Loges, une poignée de Chiens de Tindalos fut envoyée sur ses



membres les plus visibles. Le message fut reçu, et les deux organisations tentent désormais de s'ignorer poliment. Ce n'est cependant pas si facile. La séparation est lente à se terminer, le Culte s'attendant (raisonnablement) à certaines résistances s'il devait annoncer aux Allumeurs traditionnels d'Australie qu'ils ont été échangés comme une banale poignée de timbres de collection.

Organisation et implantation

Les Allumeurs ont une envergure internationale mais se concentrent sur les pays anglophones. Ils sont essentiellement basés à Perth, en Australie, où ils peuvent garder un œil sur leurs propriétés qui contiennent les dernières ruines des citadelles de la Grande Race, notamment l'emplacement miraculeusement épargné de la chaîne de Davenport.

Les Allumeurs sont divisés en factions le long des lignes continentales. En dépit de l'intervention du Culte, la Loge australienne se montre encore loyale vis-à-vis de la Grande Race, tout comme les Loges asiatiques, amoureuses des traditions. Les Loges européennes et sud-américaines, transformées sous Glass et Martines, n'ont gardé que quelques éléments des anciens Allumeurs et se sont munies d'un nouvel ensemble de services dédiés aux Dieux Extérieurs. Les Loges nord-américaines et africaines sont les enfants du divorce, incapables de choisir un camp. Les plus anciennes de ces Loges continuent d'œuvrer pour la volonté de la Grande Race, comme elles l'ont toujours fait, pendant que le Culte attire les jeunes impatients dans ses filets, leur promettant un mode de vie plus excitant lorsque la vieille garde aura disparu.

De nouveaux membres sont assignés à des académies dans leurs villes. Si la ville natale d'un étudiant n'est pas assez grande pour avoir une académie, celui-ci reçoit des cours par correspondance, des colis étiquetés « Allumeurs » et remplis de fatras psychologique de développement de soi : aucun enseignement véritable n'est délivré de cette façon.

Chacune des six Loges possède trois Étincelants qui prennent les décisions politiques, détiennent le pouvoir exécutif et jugent les membres inférieurs. Sous ces Étincelants se trouvent les Humbles, dont la tâche est d'assister leurs supérieurs de toutes les façons possibles. Ce sont eux qui sont choisis comme vaisseaux pour les intelligences extraterrestres, c'est-à-dire la Grande Race pour les Allumeurs traditionnels ; dans les Loges dominées par le Culte, l'hôte risque davantage d'être une secte de Mi-Gos alliés aux Dieux Extérieurs comme Daoloth ou Ubbo-Sathla, quelques Loigors désespérés prêts à marchander, des Bêtes de Lune appréciées dont les désirs ne peuvent être exaucés qu'en dehors des Contrées du Rêve ou sous une forme humaine. Les Humbles plus chanceux se voient offrir comme vaisseau aux fantômes d'anciens sorciers en échange de conseils et d'enseignements. Chaque Loge recèle une centaine d'Humbles. Sous les

L'orthodoxie des Allumeurs

Les couches les plus superficielles du credo et de la foi des Allumeurs sont que le groupe possède de véritables pouvoirs mystiques et qu'il peut vous les enseigner. En trempant votre âme dans les fourneaux de la sagesse, vous pouvez apprendre à maîtriser votre propre vie, soumettre vos faiblesses, arrêter de fumer, obtenir le respect que vous méritez et être initié à la sagesse des Maîtres du Continent englouti.

La plupart des pions au sein des Allumeurs reçoivent les rites creux et les jeux psychologiques que l'on trouve dans la plupart des sociétés mystiques n'ayant aucune connaissance véritable ou aucun accès au paranormal. Certains Allumeurs abandonnent au profit de la thérapie régressive ou de la méditation zen ou rejoignent l'Église de l'Entrevie. Certains trouvent Jésus et d'autres découvrent l'héroïne. Certains se convainquent qu'ils ont atteint la tranquillité et la sagesse pour laquelle ils avaient signé et remontent à la surface en devenant des mystiques suffisants qui embêtent leurs collègues et finissent divorcés. S'ils entendent parler des Humbles, c'est à travers une histoire racontée par l'ami d'un ami, des Allumeurs dont la concentration est devenue si forte qu'ils étaient capables d'invoquer des esprits pour leur enseigner une sagesse dépassant l'imagination.

Mais pour une centaine de personnes qui s'engagent dans une école d'arts martiaux pendant quelques mois, on en trouve un qui soit assez doué ou assez borné pour obtenir une ceinture noire. Les Éveillés sont les ceintures noires des Allumeurs. Ils apprennent l'histoire secrète du culte, qui possède assez de faits pour les impressionner en profondeur. Les Éveillés ont également la possibilité d'interagir avec les Humbles lorsque ceux-ci accueillent des « guides spirituels ».

Les croyances commencent à devenir étranges et même dérangeantes à la frontière entre Humble et Éveillé, dépendant énormément de ce que l'Humble a perçu et, plus important encore, de ce qu'il a tiré de ses expériences. Et cela se voit combiné avec le fait que les Éveillés pensent recevoir leur enseignement d'extraterrestres sous forme humaine. Le désir de nombreux Éveillés d'aller plus loin encore stoppe brutalement après un long week-end passé avec un Humble. Certains aiment néanmoins ce qu'ils voient, ou s'en persuadent, et commencent les préparatifs pour obtenir leur propre guide spirituel.

Dans les Loges d'Allumeurs qui sont en vérité des cabales du Mouvement déguisées en sous-groupes de l'*Ordo Templi Orientis*, les Éveillés ambitieux se voient apprendre à révérer la Grande Race, le vague décorum atlante des bas niveaux se voyant corriger par une description plutôt précise des Yithiens. Les Humbles qui peuvent accueillir des esprits le font, et ceux qui échouent sont renvoyés au rang d'Éveillé ou, s'ils se sont montrés particulièrement utiles pour leurs maîtres, sont promus au rang d'Étincelant.

Les opérations du Culte par-delà le niveau d'Éveillé sont assez différentes. Le Culte utilise les Allumeurs comme chenil, sauf qu'au lieu d'y dresser des chiens ils tentent d'élever des sorciers. Certains sont pris en main par Glass lui-même et formés à partir de ses grimoires personnels, tandis que d'autres tirent leurs leçons des Étincelants et des textes qu'ils ont réussi à acquérir au fil des décennies. D'autres sont simplement envoyés dans un corps extraterrestre grâce à la Route des Âmes, leurs délires se voyant dûment retranscrits dès leur retour. Les Loges du Culte ont des archives pleines de disques, de cassettes audio et vidéo et de films 8mm des délires lunatiques créés par ces expéditions « spéléologiques » occultes. Plus de quatre-vingt-dix ans de pratiques ont permis de découvrir les sortilèges Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter une Divinité/Eihort, Contacter un Polype Volant et Voyage Extra-Dimensionnel. De plus, des Allumeurs ont conservé par leurs anciens membres la connaissance de Commander à un Fantôme et toutes sortes de variantes de Commander à un Animal (Contacter la Grande Race est désormais banni mais il faut du temps pour s'en débarrasser sans se mettre à dos les plus anciens ou les plus traditionnels des Étincelants).

Pour devenir un Étincelant au sein des Allumeurs du Culte, le candidat doit devenir un sorcier accompli en maîtrisant les quatre sortilèges des archives du groupe ou ceux en provenance de Lionel Glass. Les Humbles qui sont encore capables de gérer les relations humaines après avoir traversé la Route des Âmes sont favoris pour une telle promotion.

Humbles se trouvent les Éveillés, qui sont les principaux professeurs des académies des Allumeurs. Les Éveillés peuvent mettre en place tous les tests possibles pour leurs étudiants, et peuvent leur conférer tous les degrés et les titres qu'ils veulent. La plupart des étudiants des académies n'apprennent jamais qu'il existe des niveaux au-dessus de celui d'Éveillé. Seuls les 5 % les plus doués se voient transmettre un enseignement plus avancé.
Les Allumeurs sont puissants en Australie. Ils centrent leurs opérations sur Sydney, Perth, Adelaide et sur une petite ville minière méconnue appelée Eleanor's Wade. Chaque ville possède entre deux et quatre académies mais le nombre de membres de chacune varie énormément, entre vingt et deux cents (les effectifs de l'académie d'Eleanor's Wade ne sont que de cinquante personnes mais ces dernières contrôlent l'ensemble de la ville). En Europe, les académies tendent à être plus petites, entre douze et cent membres. Les plus impressionnantes d'entre elles sont en Angleterre, Italie, France, Espagne et au Portugal. Londres dispose de cinq implantations, Oxford deux, Paris six, Lyon une, Madrid et Barcelone en ont quatre chacune, Florence et Naples trois chacune, Rome sept et Francfort deux. La plupart des grandes villes en ont au moins une, bien qu'il soit important de noter que la plupart des écoles n'ont aucun lien avec le Culte, le Mouvement ou n'importe quoi ayant trait au Mythe.
Aux États-Unis, les Allumeurs sont surtout puissants près des côtes. Les académies varient grandement en taille, passant d'une moyenne de douze membres (pour les cinq groupes que la Nouvelle Orléans accueillait avant que des rivaux occultes locaux ne les détruisent pendant l'anarchie qui suivit l'ouragan Katrina) à l'immense Académie de l'Illumination à San Francisco, qui possède un millier de membres et est divisée en sous-école. New York, Boston et Washington D.C. ont chacune entre cinq et sept académies avec des centaines de membres, tandis que Norfolk et Savannah cachent une demi-douzaine de groupuscules (pas plus de dix membres dans chaque).

Les membres

Les Allumeurs sont répartis à tous les niveaux de la société. Les académies varient grandement en style et en contenu, surtout aux USA. Celle de Chicago a perverti la tradition méditative de l'art martial appelé shorinji kempo pour la mettre au service du Culte, tandis qu'une de celles d'Hollywood a fait la même chose avec l'aïkido. Un groupuscule de New York appuie l'entraînement de la mémoire comme étant la clé pour « accueillir les intelligences » tandis qu'un groupe de San Francisco demande seulement que ses membres participent à un certain nombre d'ateliers (dont le coût varie entre 500 et 1 200 $) pour pouvoir grimper les dix-huit échelons différents. L'académie de Détroit ne possède que les rangs d'Éveillé et d'Étudiant. Toutes les classes d'une des académies de Boston sont menées dans les ténèbres ou le silence absolu, alors qu'un groupe de St. Louis se concentre sur de longues séries de danses rituelles.
Les Humbles se voient enseigner l'éloignement de toute proximité affective afin qu'aucun ami proche ne s'inquiète si leur comportement change drastiquement après avoir été en contact avec quelque chose de Différent. Ils s'éloignent de leurs familles et finissent par délaisser leurs épouses et leurs enfants. Cela se produit peu à peu, au fils ans, afin que l'Humble soit pratiquement seul au moment de commencer son voyage.

Utilité pour le culte

Les Allumeurs attirent des initiés venant de tous les cadres de pensée et de tous les modes de vie. N'importe lequel de ces pions peut être manipulé pour les besoins du Culte. Cependant, les membres manquant de la concentration géographique des autres groupes comme Opération Nouveau Jour ou AACE, ils ne peuvent avoir de plans à grande échelle. Ils sont ouverts aux illuminés de toutes les croyances, couleurs et origines.
Une tâche pour laquelle les Allumeurs sont utilisés est le soutien magique des opérations. Comme décrit, certains Éveillés ambitieux ont accès à des sortilèges du Mythe. Des Allumeurs de tous les continents connaissent Commander à un Fantôme, et certains disposent de versions locales de Commander à un Animal. Les Européens sont les plus susceptibles d'avoir également d'autres sortilèges comme Flétrissement ou Terrible Malédiction d'Azathoth. Les Allumeurs américains tendent davantage vers les sortilèges de Contact comme Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu et Contacter une Goule. Ils pourraient également disposer d'autres sortilèges à la discrétion du gardien.
Les Humbles sont envoyés sur la Route des Âmes comme autant d'astronautes sacrifiables. En règle générale, un voyage sur vingt ramène une information intéressante, qu'elle soit technologique, cosmologique ou ésotérique. Un voyage sur vingt, également, coûte également aux Allumeurs un Humble dont l'esprit est revenu trop endommagé pour pouvoir repartir en mission. Les Humbles particulièrement jeunes, forts et en bonne santé peuvent être envoyés à travers un Portail des Changements (voir page 198) avec un Évêque, voire en de très rares occasions avec un Maître transcendé, mais la plupart doivent se contenter de la version « roulette russe ».
Les Étincelants sont tous de puissants sorciers, peu importent les cicatrices psychiques héritées de leurs voyages ou de leurs recherches. Quand Colt Bradford ou Lionel Glass leur demande quelque chose, ils acquiescent la plupart du temps, par respect envers l'instruction ésotérique de Glass ou parce que Bradford les paye avec certaines concessions (Toshiru Yakashima ne leur

L'attitude des Allumeurs

La dissimulation et l'arrogance de la plupart des Allumeurs s'opposent étrangement à l'idée qu'ils luttent pour devenir suffisamment purs et vides pour pouvoir accueillir des formes de pensée aliens. Un examen minutieux éclaire vite cette étrangeté :
La philosophie des Allumeurs met en exergue l'importance de l'universel et l'insignifiance de l'expérience humaine ordinaire. Leur mépris pour les gens est en fait le corollaire de leur admiration pour les extraterrestres.
De plus, la plupart des Allumeurs ne sont pas mis au courant de la vérité et se voient offrir tout un fatras d'âneries sur le développement de soi leur faisant croire qu'ils sont des esprits supérieurs s'élevant au-dessus du bas peuple. Les académies sont truffées de titres honorifiques, de tests et de sacrements ne signifiant rien pour les Humbles et les Étincelants, mais semblant tout pour les membres des plus bas rangs. Seuls 5 % des étudiants auront la chance d'approcher le véritable pouvoir. Les 95 % restants riraient avec condescendance si quelqu'un leur parlait des rangs supérieurs, croyant voir là les propos paranoïaques d'un étranger inventant la moitié de ce qu'il raconte.
Les trois cents Humbles et quelque ont de fortes chances d'être fous à lier, mais certains d'entre eux tirent une grande fierté de leur proximité avec les entités occultes, leur accès à des expériences inhumaines et leur capacité à appréhender ce que les autres ne comprennent pas.
Quand aux Étincelants, ils ont les mêmes travers que leurs subordonnés, avec en plus le sentiment d'être aux commandes. Ils sont tout simplement insupportables.

parle jamais). Bien qu'ils soient généralement perdus dans leurs quêtes mystiques, malheur à celui qui attire leur attention.

Les Allumeurs disposent aussi d'un petit arsenal à base de technologie de la Grande Race. Celui-ci n'est jamais remis à un étranger à l'organisation, et rarement à quelqu'un d'un rang inférieur à Éveillé. La plupart de ces engins sont stockés en Australie mais on en trouve quelques-uns aux USA et ailleurs.

Pratiques rituelles

L'efficacité des rituels pratiqués dans les académies est généralement assez basse. Comment s'attendre à mieux quand 90 % des écoles au minimum ne servent que de hautes herbes pour cacher les serpents élus par le Culte. Seuls les étudiants les plus doués, dévoués et talentueux atteignent le stade où les Éveillés leur enseignent le pouvoir de lever des fantômes ou de commander à des animaux.

Les Éveillés aident les Humbles dans leurs missions étranges ou ésotériques, décidant au passage s'ils ont assez de tripes pour viser ce niveau à leur tour. S'ils se décident, ils commencent leurs leçons permettant d'approfondir leur connaissance du Mythe, afin de devenir Humbles ou même Étincelants à leur tour. Ce n'est qu'après plusieurs années en tant qu'Éveillé qu'un membre est jugé capable d'apprendre plus de sortilèges, mais cela ne l'empêche pas de devenir Humble.

Insertion dans un scénario

- MAJESTIC-12 pourrait mettre la main sur de la technologie de la Grande Race (d'une façon ou d'une autre) et une taupe en son sein pourrait avertir un Agent de Delta Green que quelque chose se passe, la Grande Race mobilisant ses derniers Allumeurs pour détruire l'équipement volé.

- Une fouille archéologique sur la frontière du Nouveau Mexique est perturbée par un vol et un kidnapping. Quand l'étudiant enlevé est retrouvé mort, victime de tortures en Arizona, le FBI est appelé. Un Humble a été offert en « vaisseau » au fantôme d'un ancien chaman de Yig, en échange d'informations historiques sur les cérémonies de longévité dédiées au dieu serpent. C'est cet Humble possédé qui a commis le crime sur le site en tentant de récupérer des artefacts de sa précédente incarnation. L'étudiant a été quant à lui sacrifié à Yig.

- L'Académie de l'Illumination de San Francisco triche sur ses impôts. Quand des enquêteurs spéciaux de l'IRS débarquent pour un audit, ils trouvent davantage que ce qu'on leur avait annoncé.

Dites s'il vous plaît !

Bon… je n'ai jamais brillé à l'école, mais je suis allé dans une université publique et j'ai étudié le design assisté par ordinateur. Ils disaient qu'il y avait pas mal de débouchés dans ce domaine mais… eh bien, je n'ai pas trouvé de travail. Alors j'ai commencé à faire des livraisons pour une pizzeria. Je n'avais pas beaucoup d'argent et j'ai vu cette annonce pour DSVP! dans le magazine *Rolling Stone*. J'ai essayé de vendre les trucs de leur catalogue et je me suis fait quelques dollars, mais pas beaucoup.

Et puis ma voiture est tombée en panne et je n'ai pas pu continuer mes livraisons. J'ai bien tenté de la faire réparer mais elle n'arrêtait pas de dysfonctionner. Finalement, mon patron m'a retiré des livraisons. Il avait raison bien sûr, et il m'a mis en cuisine, mais je ne me faisais plus aucun pourboire, j'avais juste le revenu minimum. Et puis je n'avais pas d'ancienneté alors j'ai travaillé les nuits et les week-ends mais je n'arrivais même pas à me faire 40 heures par semaine.

En regardant mon catalogue DSVP! J'ai vu qu'ils avaient une agence d'intérim alors j'ai signé avec eux. J'ai eu quelques boulots comme ça, surtout des trucs de secrétariat ou d'accueil. Après chaque travail ils me demandaient si je voulais remplir un questionnaire là-dessus, et la secrétaire de DSVP! m'a dit que la façon dont l'ordinateur fonctionnait était qu'il affectait les boulots en fonction de l'ancienneté, en fonction du nombre de fois où votre nom était rentré. Chaque fois que vous remplissiez un questionnaire, on mettait votre nom une deuxième fois, et ça faisait comme si vous travailliez deux fois plus. Alors j'ai commencé à remplir tout un tas de questionnaires en espérant faire comme si j'avais de l'ancienneté.

Ça a plutôt bien marché. Ils ont commencé à me donner plus de travail. Quelques fois ils m'ont même embauché pour faire des études de marché pour une autre branche de DSVP! Ce n'était pas super exaltant, il fallait juste appeler des gens par téléphone et leur poser des questions bizarres. Mais ils ont dit qu'ils avaient besoin de données et que c'était la même raison pour laquelle ils faisaient remplir des questionnaires.

Alors j'ai eu un travail temporaire dans un cabinet d'avocat et mon patron chez DSVP! a dit : « Vois si tu peux noter à qui ils envoient des lettres ». J'ai demandé pourquoi, et il a répondu qu'ils manquaient de données sur cette société, d'études de marché. Il a dit que je serais payé comme si je travaillais dans le télémarketing en plus de ce que je faisais pour le cabinet judiciaire ; c'était comme avoir deux jobs en même temps !

Eh bien, je pouvais pas laisser passer ça.

Histoire

Dites s'il vous plaît ! fut fondé en 1972 en tant que boutique par correspondance comme un plan permettant de devenir riche

rapidement mais en un peu plus sophistiqué que les méthodes de gonflette ou les lunettes à rayon-X. Une corporation du Cercle exalté s'en empara en 1984, l'année où elle convainquit les Évêques que les profils psychographiques faisaient un outil merveilleux pour surveiller et contrôler les populations (voir « Utilité pour le Culte » ci-dessous).
À peu près au même moment où ils transformaient DSVP! en organe de surveillance, les membres du Cercle exalté découvrirent qu'il pouvait utiliser un commerce pour observer les autres commerces ainsi que les individus. Mettre tous les organes de renseignement sous un même toit semblait plus économique, et l'agence d'intérim Dites s'il vous plaît ! fut formée.
Dites s'il vous plaît ! ne rapporta jamais à son fondateur l'argent qu'il espérait mais il a vu sa société rachetée pour un prix raisonnable. Sur le plan comptable, DSVP! ressemble à n'importe quelle société perdant de l'argent pour payer moins d'impôts.

Organisation et implantation

On trouve des agences d'intérim DSVP! à travers tous les États-Unis. La franchise rachète en général une petite agence locale et exerce en gardant le nom d'origine après une purge complète du management.
Leur centre de traitement des données est à Newark dans le New Jersey. C'est là que le PDG et le directeur administratif donnent la main au vice-président des technologies de l'information. Tous trois prennent leurs ordres auprès de leurs supérieurs de SeaTech mais ne sont au fond que des pions. Comme tous les autres à « Central » (c'est ainsi que les bureaux sur le terrain l'appellent), ils savent que l'objectif principal de DSVP! est de fournir des données et non pas de la main-d'œuvre. Mais c'est là tout ce qu'ils savent.

Les membres

Les personnes qui se retrouvent embarquées dans Dites s'il vous plaît ! sont généralement du genre à ne pas pouvoir ou ne pas vouloir obtenir un travail à temps plein. Les pauvres sont simplement désespérés, et certains sont prêts à faire n'importe quoi juste pour se voir embauchés.
Ceux qui recherchent juste un petit extra (les retraités, les adolescents, les personnes au foyer) sont généralement des impasses et ne se voient pas confier de missions sensibles, à moins d'avoir fait preuve de qualités particulièrement utiles (utiles pour DSVP! bien entendu comme se montrer curieux, bavard ou mentir avec talent).
Les troupes principales de DSVP! sont les personnes ne trouvant pas de travail, cependant. Elles aimeraient avoir une mission à temps plein mais semblent incapables d'en dégoter une. Cette crise entraîne une baisse de leur estime de soi et les rend faciles à convaincre de se lancer dans des activités douteuses. Depuis 2010, leur nombre va croissant.

Utilité pour le culte

Les secrétaires, même temporaires, peuvent collecter un grand nombre d'informations dans n'importe quel bureau. Elles peuvent également, si on leur fait vraiment confiance, gêner les communications, « oublier » certains messages téléphoniques et introduire des virus dans les ordinateurs. DSVP! offre au Culte un outil lui permettant de surveiller les commerces et de les saboter si besoin est.
De plus, les travailleurs temporaires de DSVP! peuvent être persuadés de suivre des gens, de les espionner et même de regarder leur courrier, tout cela sous le faux prétexte d'une étude de marché. Il est sûr que les personnes qui se laissent convaincre d'envahir comme cela la vie privée des autres ne sont pas des plus brillants mais cela ne les rend que plus sacrifiables. De plus, s'ils réussissent ils remettent à DSVP! des données sensibles pouvant être utilisées pour les faire eux-mêmes chanter. Chaque petit compromis mène à des transgressions de plus en plus lourdes. Il arrive régulièrement qu'un travailleur ait une crise de conscience et qu'il tente d'en parler à quelqu'un, mais si la police ou le bureau d'éthique commerciale local ne les rejettent pas illico, les managers des différentes branches du groupe se chargent de la situation en corrompant le traître pour qu'il se renie, en le menaçant pour obtenir son silence ou en payant simplement une amende avant de demander à leurs partenaires de golfe d'étouffer les rumeurs. La seule fois où l'affaire est passée en justice, les avocats de DSVP! ont réduit lors du contre-interrogatoire le travailleur à une telle masse de confusion que le groupe s'en est sorti blanc comme neige.
La fonction principale de DSVP! liée à la surveillance des individus se base sur l'élaboration de profils psychographiques. La plupart des informations sur les gens sont déjà disponibles grâce aux services Internet ; quel genre de marchandises vous achetez avec votre carte de crédit, à quelles listes de diffusion vous appartenez, le statut de vos finances et même votre état de santé. Toutes ces données sont utilisées pour prédire vos prochains achats et le genre de publicités qui vous cibleront le mieux.
Toute personne attirant l'attention du Cercle exalté ou du Culte mérite un profil détaillé de la part de DSVP!. Quelle voiture elle conduit, combien de fois elle la prend, quand elle utilise des chèques et quand elle paie à crédit, son bulletin de santé, le nombre de fois où elle tombe malade et les médicaments qu'elle utilise... tout cela est facilement obtenu grâce aux bases de données du groupe. Certaines sociétés de cartes de crédit détiennent même des photographies scannées et des signatures. Et cela n'est que le début, avant qu'une armée de travailleurs temporaires ne commence à suivre la cible et à l'appeler au téléphone pour lui poser des questions apparemment anodines.



Par exemple : quelqu'un pose des questions sur la cargaison d'un navire. Les ordinateurs de DSVP! traquent l'histoire de sa carte de crédit ; adresse postale à Langley en Virginie, dépense régulièrement de l'argent à la boutique Radio Shack, abonnement au magazine *Fortean Times*. Voilà le genre de saletés que n'importe qui peut obtenir en cherchant suffisamment longtemps.

En poussant un peu plus loin, il n'est pas difficile de glisser son nom au sein d'une énorme liste pour vérifier ses antécédents. DSVP! lance des centaines de demandes similaires chaque jour au moment de faire entrer de nouveaux travailleurs dans le système. Il y a de bonnes chances pour qu'ils puissent mettre le nom d'un Agent à côté d'un autre tout à fait similaire. Ils peuvent de là savoir que la personne n'a aucun casier, mais qu'il apparaît dans certaines bases de données d'agences de maintien de l'ordre. Parvenir à ce niveau d'intrusion fait encourir au groupe quelques risques mais ils peuvent alors prétendre qu'il s'agit d'une erreur de saisie ou d'une méprise.

La troisième étape consiste à imiter sa signature pour avoir accès à son dossier médical et à ses informations bancaires. Ce genre de recherches ne se fait pas de façon cavalière, et sont menées à travers des sociétés amies que l'on paye pour se montrer peu regardantes. Si ce degré d'inspection venait à être révélé, il nécessiterait des pots-de-vin important ou des contorsions légales héroïques pour pouvoir les faire passer pour autre chose qu'un simple vol d'identité. Cela dit, le vol d'identité est un secteur en pleine croissance pour une bonne raison non ?

Le dossier médical indique qu'il est assuré par le gouvernement fédéral à un taux élevé pour avoir été hospitalisé deux fois au cours des sept dernières années : une fois à cause d'une fusillade, une autre à cause d'une « brûlure épidermique d'origine non spécifiée ».

En se basant sur cette information, le contrôleur de DSVP ! à Newark rédige un questionnaire qui est envoyé à un homme de terrain situé près de l'Agent visé. Le nom de ce dernier se trouve sur une liste comportant plusieurs centaines de noms (mais a priori dans les cinquante ou soixante-dix premiers). Les questions portent sur les abonnements aux magazines, les tendances politiques et les niveaux de scepticisme. Même si l'Agent donne des réponses qui sont des mensonges grossiers (« Non, je ne veux pas du magazine *Guns and Ammo*, je ne m'intéresse pas à ça ») il révèle tout de même quelque chose ; être capable de mentir sans ciller à des étrangers est en soi une donnée importante !

Bien évidemment, la mise sur liste rouge bloque cette méthode avec efficacité, au même titre qu'un banal « Cassez-vous de chez moi ». Dans ce cas, des mesures plus intenses sont employées par des vétérans de DSVP! qui n'ont aucun problème vis-à-vis des actions peu éthiques voire criminelles. Les ordures de la cible sont embarquées pour analyse, des micros sont placés dans sa voiture, son téléphone et sa chambre (si possible ; souvenez-vous du niveau de l'Agent ciblé ici). En plus du reste, des personnes approchent la cible quand celle-ci est dans un lieu public comme un restaurant, un bus ou un kiosque à journaux. Quelqu'un d'amical et si possible d'attirant (ou peut-être tout simplement choisi en fonction des goûts révélés par le profil) lance une conversation anodine avec le sujet en tentant d'obtenir des informations. Si elle se voit envoyée sur les roses, elle s'en va sans insister.

Les individus de grande valeur sont surveillés sur une base régulière, pas par quelques Agents entraînés mais par des équipes tournantes de travailleurs temporaires placés près des lieux habituellement fréquentés. Chacun se voit montrer une photographie de l'Agent et s'entend dire qu'il s'agit d'un mauvais payeur et qu'il serait bon d'appeler Cathy au 555-2200 si jamais il le voyait.

Pratiques rituelles

Aucune. Les travailleurs temporaires de DSVP! sont délibérément maintenus dans l'ignorance vis-à-vis des activités surnaturelles et (autant que possible) de ce qu'ils font vraiment et pour qui ils le font. Les indices reliant le groupe au Cercle exalté se trouvent dans le *Wall Street Journal*, pas dans les temples impies.

Insertion dans un scénario

- Toute personne s'approchant un peu trop des autres masques du Culte (surtout les entreprises du Siège de l'Avarice) reçoit des appels de DSVP! Des Agents rusés pourraient faire le lien entre leurs enquêtes sur certains groupes et ces appels.

- Si un Agent passe par un asile, son dossier pourrait finir entre les mains de ses ennemis. Une recherche révélera qu'un agent d'intérim de DSVP! a travaillé dans l'institut et qu'il pourrait avoir recopié les documents.

Autres fronts

Le Siège de l'Avarice dispose de nombreux autres fronts, surtout au sein des « nouveaux tigres » et des « marchés émergeant » qui commencent tout juste à avoir assez d'argent pour que de spectaculaires démonstrations d'avarices entament leur société. Les fronts de l'Avarice comprennent :

- La Fraternité de Dion a commencé en tant que groupe d'aristocrates désabusés de Nouvelle-Angleterre, dégoûtés par le soutien grandissant au populisme jacksonien des années 1820. Nobles et ayant bénéficié d'une éducation classique à Harvard, Yale et Princeton, ils ont tiré leur nom de Dion de Syracuse, un tyran qui tenta d'appliquer les théories de Platon concernant la « république idéale » pour diriger la Sicile au quatrième siècle avant J.C. Eux aussi ont cherché à créer une élite morale et intellectuelle pour gouverner en secret l'Amérique si le besoin s'en faisait sentir, ou pour la sauver simplement des conséquences de la démocratie. Pendant le siècle et demi suivant, leur « réseau de vieux garçon » infiltra complètement le monde de la loi, du gouvernement, des universités et de la presse de la Côte Est. Utilisant ce pouvoir pour corrompre et menacer, ils recrutèrent des outils de valeur et développèrent des chapitres alliés jusque dans les universités d'État. La plupart des Dionites restent avant tout dévoués à leur propre gloire en prétendant savoir ce qui est bon pour le pays. Mais en 1894, deux membres d'une Fraternité d'Harvard poussèrent le mysticisme de Platon jusqu'à la copie du *Nécronomicon* de la bibliothèque Widener. Un noyau dur de la Fraternité a commencé à se former autour de l'adoration de Nyarlathotep depuis lors. Ian Roehl a offert à ce groupe la possibilité de se rapprocher de leur dieu... et quand ils revinrent de Suède, la Fraternité de Dion avait rejoint le Culte.

- La Société des banquets divinement délicieux a commencé en tant que front du Siège de la Chair dans le Shanghai des années 1920 puis s'est déplacée à Hong Kong après 1949. Durant cette époque, c'était un club de gourmands qui organisait des banquets somptueux et décadents, dans lesquels les hommes puissants organisaient des rencontres informelles et (heureusement pour le Culte) contactaient des adorateurs locaux de la Femme boursouflée, avatar de Nyarlathotep. Quand les Anglais remirent Hong Kong à la Chine en 1997, Lionel Glass réussit à arracher la Société à la poigne distraite de Roger Ash, à la ramener à Shanghai et à transformer son objectif. Désormais, les banquets du groupe ne rivalisent pas sur le menu mais sur le prix, que la Société établit en gong, « travailleurs ». Un banquet à 100 gongs, par exemple, coûte 259 584 $, l'équivalent du salaire annuel de 100 ouvriers chinois. Le record actuel est un banquet de 3 067 gongs qui offrit un rhinocéros blanc zambien tout entier réduit dans un Madère vieux d'une centaine d'années. Glass aime encore l'idée d'utiliser la Société pour infiltrer l'oligarchie chinoise du monde des affaires, et si un culte de la Femme boursouflée souhaite prendre contact, parfait. Mais son objectif véritable est de pousser peu à peu la Société à dévorer les travailleurs eux-mêmes... et de monter une branche américaine peu après.

- Après que son Acolyte a volé le Siège de la Haine sous le nez de Nathan Harmati, Lionel Glass a décidé d'investir dans sa propre sécurité. Il a construit et financé Cypress Security en offrant tout simplement des postes bien payés (et si besoin de nouvelles identités) aux soldats et mercenaires recherchés pour crimes de guerre ou fuyant quelque gouvernement fédéral. Dans ce cadre, Glass a armé ses recrues avec les meilleures armes que le Cercle exalté pouvait facturer au Congrès. Cypress Security surveille les lieux les plus sensibles du Siège de l'Avarice (y compris les îles de tous les Gardiens du Cercle exalté sur lesquelles Glass a des doutes), les anciens lieux de la Grande Race en Australie et les Portails du Culte en Amérique et ailleurs. Durant leurs temps libres (et afin de les maintenir à niveau), Cypress confie à ses hommes d'occasionnels coups d'État, pillages de diamants, collectes d'esclaves en Birmanie et au Yémen, et prend des contrats de mercenariat tout à fait normaux (et terriblement lucratifs) en Irak, en Afrique, et partout ailleurs. À la frustration de Glass, la Société Dorian Gray a refusé de donner à Cypress Security le contrat pour la surveillance des plantations de gaturia plantation en Afrique du Sud. À travers certaines compagnies écrans, Glass tente secrètement d'acquérir la compagnie de sécurité préférée du groupe, Allanson International, sans grand succès. Il détourne les yeux des conflits de faible intensité qui en découlent entre Cypress et Allanson aux frontières de la civilisation.

Stimulus : Réponse

Vous avez devant vous le Culte dépourvu de tous ses déguisements. Deux questions pertinentes à considérer : que peuvent faire les Agents ? Comment peut-il leur répondre ?
Les réponses varient, grandement, si une branche obscure du Culte est touchée ou s'il s'agit au contraire d'une des racines centrales. Ce qui suit est une analyse depuis le bas jusqu'au sommet indiquant les points faibles des acteurs de la conspiration et les résultats pouvant être entraînés par ceux qui s'y attaquent.

Le tiers du bas : les fronts

Ces dupés, ces manipulés, ces masses égarées voient après un assaut violent leur configuration modifiée telle une piscine de boules par la volonté des Acolytes. Il serait facile de les prendre pour de simples imbéciles. Facile, mais erroné. Même un Agent prenant en compte leur nombre (et la base large et désinformée constitue la majeure partie de la pyramide) pourrait les sous-estimer à cause de leur manque d'informations (voire même leur ignorance totale) et d'influence sur le Siège qui les dirige dans leurs actions. Cela reste une erreur, et dans certains cas une erreur pouvant être la dernière commise par un agent fédéral un peu trop curieux.
Ces fronts, en dépit de leur ignorance et de leur caractère prosaïque, fonctionnent. Ils sont organisés. Ils sont, en un mot, cohérents. Les autorités les plus hautes de ces couches les plus basses sont en contact avec la vie ordinaire et la société de tous les jours. Ce sont des gens désagréables, souvent maléfiques, mais ils interagissent avec les personnes autour d'eux en utilisant les outils ordinaires du langage, des bonnes manières et du pragmatisme. Ils sont encore investis dans le contrat social et s'ils n'obéissent pas toujours aux règles, ils savent au moins que ces règles existent.
Comparé au Maître qui peut vous envoyer dans un monde extraterrestre (s'il arrive à concentrer suffisamment son esprit sur l'espace à trois dimensions pour vous reconnaître) ou un Évêque dont le premier réflexe est probablement illégal, immoral ou dément, les chefs de ces fronts sont les plus susceptibles de travailler à l'intérieur du système, ce qui signifie qu'ils sont les plus capables de faire travailler le système pour eux. Ils ne sont pas paranoïaques à un point psychotique ou détachés de façon schizophrénique. Comparés à leurs dirigeants, ils sont relativement sains. Ils pourraient même tendre la main et promettre d'aider Delta Green contre leurs patrons. Mais que demanderont-ils en échange ?

Americans Against Covert Enemies

Il existe une force masquée qui conspire contre tout ce que les Américains chérissent. Seuls les militaires et la CIA peuvent l'arrêter, mais ils en sont empêchés par la paperasserie, l'ignorance, la trahison et les interprétations viciées de la Constitution.
Cela vous semble familier ? C'est ce qui fait se lever les Agents de Delta Green tous les matins. Et c'est ce que chaque membre de plein droit d'AACE mange à chaque petit-déjeuner avec ses céréales.

Stimulus

La caractéristique la plus essentielle d'AACE ce n'est pas son organisation bien huilée. Il est presque impossible de se « frayer un chemin jusqu'en haut de la chaîne » parce qu'il n'y a pas vraiment de « haut ». Ce serait comme infiltrer (ou tenter de retourner) l'Ordre des Élans du Canada ou le YMCA. Le groupe est également protégé par son allure de camp poussiéreux et dépassé (on trouve encore des piles de Le fluor : menace ou danger ? dans certains chapitres d'AACE). Il ne ressemble tout simplement pas à un culte maléfique. En fait, ses membres sont les patriotes les plus respectueux de la loi, les plus pro-militaires, les plus modestement habillés que les Agents ont jamais rencontrés. Les quelques membres qui travaillent réellement sur un plan secret avec cette petite lueur au fond du regard sont les rebelles de trente ans et plus qui tentent de se débarrasser de Brandt et de faire de l'AACE une voix efficace contre l'islamofascisme. En d'autres mots, ceux qui ont le moins de rapports avec Harmati ou le Cult.
Ironiquement, la chose qui risque le plus de mettre les Agents sur le trajet d'AACE est la surveillance par le front de leurs personnes. Deux, ou trois, ou cinq types pris en train de jouer les Jack Ryan se sont tous trouvés en possession de cartes de membres. Une fois que les Agents auront ce morceau entre leurs dents, trouver d'où vient l'argent leur sera aussi simple qu'un audit de plusieurs semaines de l'IRS.
Bien évidemment, l'argent ne vient pas de Nathan Harmati. Mais une liste de donateurs ne révélera pas uniquement une bande de dingos de l'extrême droite mais aussi un nombre surprenant de riches de la Côte Est, des types qui traînaient probablement avec les Kennedy en leur temps. Ce sont étrangement ces contributions qui sont passées par des corporations-écrans et des fonds bidons avant de finir dans le coffre de guerre de l'AACE. En gros, fouiner dans les affaires du groupe est un excellent moyen d'atteindre le Cercle exalté.

Des arrestations ou même des questions polies posées par les autorités légitimes peuvent porter leur fruit. AACE n'est pas Opération Nouveau Jour, dont les membres ont été éduqués par leur avocat à brandir le Cinquième Amendement ; c'est ce que font les coupables. Les gens décents coopèrent avec le FBI, la police, la CIA et l'armée ; c'est leur devoir de patriotes. Les membres d'AACE qui résistent sont les vrais agents d'Harmati, et ceux-là sont du genre à avoir quelque chose de louche dans leur passé, suffisamment pour attirer l'Évêque de la Peur (ils pourraient juste avoir battu leurs enfants, pris de la drogue ou être amateurs de pornographie infantile). S'ils craquent, ils peuvent montrer du doigt certaines personnes qui travaillent pour des gens qui travaillent pour Chas Antoniwicz. S'ils ne craquent pas, les Agents peuvent au moins révéler leur passé à leurs camarades au sein de l'AACE et provoquer une sacrée division au sein du « mécanisme de contrôle » d'Harmati, le forçant à se montrer ou à laisser le groupe se désintégrer.

Réponse

AACE a pratiquement inscrit « paranoïa » dans toute sa charte ; ses membres voient des espions et des agents dormants derrière chaque buisson, et ils ne sont pas du genre à chercher une autre explication quand un nouveau membre commence à poser des questions un peu trop insistantes. Un tel membre risque fortement de se faire virer mais également harceler, pourchasser par les chiens, tabasser, et surveiller avec une attention absolue.

Enquêter sur un des groupes « riches et actifs » attirera une attention malvenue d'un membre du Congrès ou d'une personne très haut placée dans la chaîne de commandement, ou d'un notaire de think tank libertaire aimant particulièrement faire des procès au gouvernement fédéral pour avoir outrepassé les limites de sa constitution. Enquêter sur un groupe « pauvre et actif » attire l'attention d'un sénateur (qui est tout à fait prêt à attaquer comme un pit-bull n'importe quoi pouvant alerter les médias) ou sur un ancien copain de l'armée ou sur le shérif local qui a deux gosses en Irak et n'a pas besoin d'un de ces « Feds d'Obama » pour venir lui dire que des potes de poker sont des brutes juste parce qu'ils ne croient pas à la reddition.

Si les Agents tiennent bon, le « mécanisme de contrôle d'Harmati » aussi : surveillance (à la fois ouverte et cachée), recherches d'antécédents (un grand nombre de membres d'AACE possède une licence de détective privé), des sucres dans le réservoir et des « commandos vengeurs » sortant tout droit du catalogue du parfait vigilante. S'il s'agit d'une véritable urgence ? De nombreux membres d'AACE ont des jumelles à vision nocturne et des armes à feu (légales), et si les Agents sont assez fous pour mettre le pied sur la propriété de l'un d'entre eux sans s'annoncer, ils découvriront par la manière forte ce que les lois locales disent sur le droit à tirer sur un intrus. Harmati ne rejettera sûrement pas la possibilité de les attirer dans une embuscade légale à l'aide d'un faux appel pour une réunion dans la maison d'un soi-disant informateur.

La Fraternité du Nouveau Potentiel

À la surface de la Fraternité se trouve une bande de sybarites New Age qui veulent repousser l'ennui et les désillusions de la vie moderne en jouant avec les besoins primaires, en prenant des substances psychédéliques et en mangeant du fromage frais avec leurs mains nues. Pourquoi est-ce qu'un fouineur viendrait leur chercher des crosses ? Qu'est-ce que cette bande de hippies à la barbe drue va faire contre ça ?

Stimulus

On trouve une grande variété de tailles, de compositions et d'activités au niveau des Familles individuelles. Certaines sont petites, d'autres sont grandes, certaines sont paisibles, d'autres sont énergiques. De plus, certaines sont juste composées de gens normaux qui sont venus chercher la liberté ensemble, ont utilisé la Machine à liberté ensemble et vu Shub-Niggurath ensemble. En réalité, les adorateurs assassins et les mangeurs de graines inoffensifs peuvent être identiques en surface. Les Agents pourraient tomber sur un groupe respectueux de la loi. Cela est relativement rare, la Fraternité tentant de faire tomber ce genre de personnes dans la folie au plus tôt, mais il y a des groupes (et, plus fréquemment, des individus) de ce genre là-bas. Ils doutent des autorités mais n'ont pas eu le cerveau lavé ni ne se sont fait endoctriner pour le moment. Une petite dose d'intimidation peut convaincre quelqu'un comme ça de dire tout ce qu'il sait à savoir pas grand-chose, mais quelque chose quand même. Ils peuvent désigner les leaders du groupe, expliquer ses bases, nommer d'autres frères et sœurs dont l'implication est encore légère (ce dernier point pourrait passer par un simple « Oh, pas Sally. Elle ne vient qu'à une réunion sur trois et elle a vomi quand nous avons dû faire la leçon avec la carcasse animale ». Sally vient ainsi d'être identifiée comme un nouveau maillon faible à faire travailler). De plus, un membre (ou mieux encore, une Famille) honnête peut introduire un Agent et l'aider à évoluer sous couverture. Compte tenu de la structure informe et de la mauvaise organisation de la Fraternité, y entrer n'est guère difficile. En ce qui concerne les premières couches en tout cas.

D'autres groupes ne sont pas des monstres mais ne sont pas non plus innocents. Les histoires de liberté vis-à-vis des normes sociales attirent un certain nombre d'amateurs de drogues légères. Ce ne sont pas des dealers de haut niveau mais des gens qui prennent du cannabis quand ils peuvent en trouver et en



revendent de petites quantités à leurs potes. Alternativement, un citoyen apparemment droit dans ses bottes avec des tendances à la fraude pourrait, après une dose de philosophie du Nouveau Potentiel, se mettre à détourner de l'argent au travail ou à tromper sa femme.

Ce genre de personnes peut servir les ennemis de la Fraternité de la même façon que le naïf innocent, et même mieux. Tout d'abord, ils savent déjà comment mentir. Ensuite, leurs motivations sont plus fortes. Au lieu de « prenez de gros risques pour m'aider à coffrer vos potes parce que c'est votre devoir de patriote », le pitch devient « prenez de gros risques pour m'aider parce que sinon je vous arrête, je m'assure que le juge vous utilise comme papier toilettes et j'envoie les photos à votre femme ». Un Frère ou une Sœur légèrement compromis est l'agent double parfait.

Certaines Familles, cependant, ne sont pas seulement compromises, elles sont tordues au point d'en être mauvaises. Les adorateurs programmés de Shub-Niggurath sont moins susceptibles de perdre leur temps avec des menus larcins ou des histoires de dope, et si c'est le cas, ils excellent à couvrir leurs arrières. Ils peuvent avoir du sang-froid sur les mains, ou un crime vengeur, et être couverts par leurs pairs au sein de la Famille. Ce genre d'actes laisse toutes sortes de preuves médico-légales, même quand le responsable est aidé et qu'il est capable d'éteindre à volonté des sentiments peu productifs comme « la culpabilité » et « l'anxiété » d'un simple effort mental. Les disciples du Bouc Noir se ferment devant tout représentant de la loi ; poussé à bout, un membre coupable est plus susceptible de confesser ses crimes et de purger sa peine que de trahir la Famille. Ces hommes ne craignent pas plus la prison que le reste. Cela signifie que tenter de faire pression sur eux pour en extraire des informations n'aboutira pas à grand-chose. La tromperie sera plus efficace, leur doctrine de « l'instinct avant tout » pouvant les pousser à mentionner sans le vouloir un fait dont ils ne comprennent pas la véritable importance.

Les membres de haut rang de la Fraternité sont comme les membres des Familles totalement dépravées. Ils ne lâcheront rien volontairement, mais une enquête diligente sur leurs activités commerciales et leurs sources de revenus pourra mener à d'autres Frères et Sœurs, ou bien même au Centre de repos naturel. Ils tentent de garder leur terre sacrée aussi discrète que possible mais à l'époque du GPS, du système de surveillance des véhicules Lojack et de Google Earth, c'est une tâche insurmontable. Ils sont experts dans la dissimulation de leurs liens avec les autres Sièges et fronts du Culte, mais les enquêteurs du gouvernement ont l'habitude de creuser ce genre d'écrans de fumée. Ash est l'élément qui relie le vieux GEAV et la nouvelle Fraternité. Grâce à ses activités dans le Sénat secret, quand on tape « Est-ce que Robert G. Ash » dans les plus gros moteurs de recherche sur Internet, ces derniers proposent généreusement « Est-ce que Robert G. Ash a écrit *Le Roi en Jaune* ? » comme phrase possible.

Une fois encore, les Agents pourraient tout simplement foncer directement vers les « bois hantés » sans s'embêter à suivre la Fraternité jusque là-bas. Quelque chose d'étrange pourrait facilement apparaître sur un satellite, une recherche historique pourrait déterrer une vieille rumeur parlant de la Chose dans la Forêt et mener à la révélation du raid de 77, toujours connu dans les environs. Il y a quelque chose de pourri dans la forêt. Vous voulez vous y glisser et trouver ce que c'est ? Une enquête pourrait commencer aussi simplement que ça.

Des Agents audacieux peuvent trouver l'autel consacré, lourd de décennies de sang humain (de tous types). Des tombes sont éparpillées dans les environs, certaines mieux cachées que d'autres. Une équipe de terrain équipée



de mandats pourrait trouver une douzaine de corps en une semaine avec juste quelques hommes, un hélico et des chiens policiers. Un mois avec des experts et un radar sous-terrain ramènerait les corps de quarante-trois personnes assassinées, le plus vieux appartenant à un voyageur disparu lors d'un voyage d'affaires en 1969. Tous les os humains comportent plusieurs sortent de marques de morsures humaines et animales et d'autres impossibles à identifier.

Réponse

La réponse de la Fraternité lors de la découverte d'une taupe est d'isoler, d'entourer d'avocats et de couper entièrement (si possible) la Famille compromise du reste du troupeau. Grâce à sa nature informe, ce n'est pas si compliqué. Les accusations visant à prouver que la Fraternité est responsable d'une façon ou d'une autre des actions aberrantes d'un petit groupe sont susceptibles d'un procès en diffamation. Les individus au sein du groupe sont considérés comme sacrifiables (bien que certains soient plus sacrifiables que d'autres). En effet, des autorités fédérales arrêtant un Grand Frère ou une Grande Sœur pourraient bien recevoir des lettres de remerciements provenant d'autres membres de la Fraternité indiquant aux agents combien ils sont heureux que le cancer ait été excisé de leur organisation innocente.

Avant que les choses aillent jusque-là, les personnes trop curieuses pourraient se voir adresser un avertissement ou deux. Rien d'aussi direct qu'une attaque physique. Les Agents risquent davantage de voir leurs noms offerts à des reporters peu scrupuleux ou d'être appelés par la police. Si cela ne marche pas, le harcèlement se fait plus personnel : des menaces anonymes adressées à des proches, par exemple. En général, la Fraternité n'est cependant pas du genre à faire l'erreur de commettre plus de crimes pour cacher un crime. Du moins pas contre une personne.

La Fraternité du Nouveau Potentiel utilise plutôt des tactiques de diversion pour gérer les enquêtes un peu gênantes. Les Agents voient les membres leur résister jusqu'à un certain point, puis ils apprennent que la Fraternité pratique des orgies sexuelles. La plupart du temps, ce « sombre secret » a satisfait la plupart des policiers et reporters. Ces rumeurs ont même amélioré les recrutements du groupe dans certaines zones. Autre ironie, la normalisation grandissante des petites perversités et de la liberté sexuelle a rendu ce mensonge relativement impuissant. Quand Peter Segal écrit un livre sur le sujet et que Dan Savage l'explique, non pas avec un air choqué mais plutôt amusé, les orgies cessent de prendre un caractère suffisamment outrageux pour justifier les précautions sécuritaires prises par la Fraternité.

Menacez le centre de repos cependant, et la logique et la raison seront vite oubliées. Il y a des adorateurs dans la forêt qui sont retournés à l'état sauvage, même s'ils tirent avantage des commodités comme les bottes lourdes, les fusils à lunettes et les micros modifiant la voix. Ces hommes sont tout à fait capables de planifier et de raisonner et de rire de façon charmante quand c'est nécessaire, mais ils sont tout aussi capables de péter un plomb, de déchirer les chairs avec des mâchoires étonnamment fortes et d'ignorer la douleur causée par les os cassés. Le plan impliquant

Visiter l'asile

Les Agents qui commencent dans les bois et remontent la piste jusqu'au culte peuvent facilement apprendre que le groupe étrangement nommé « Groupe d'études sur l'amour véritable » y fut démonté en 1977. Deux membres de ce groupe sont sous « protection » gouvernementale : Melissa Cartwell dans un asile, Leon Meyers dans une prison fédérale purgeant une peine maximum pour coups et blessures aggravés.

Meyers va bientôt être libéré sur parole, comme cela arrive fréquemment. Cela fait trente ans qu'il a pulvérisé le pied de ce type et il a passé les quinze dernières années en tant que prisonnier exemplaire. Superficiellement, il agit comme un homme inoffensif dans la soixantaine qui a pris pas mal de drogue mais est ressorti clean, a trouvé Jésus, parlé de ses problèmes avec le conseiller et est prêt à être réintégré dans la société. Si des enquêteurs officiels l'abordent, il semble avenant et coopératif et est prêt à leur dire ce qu'il sait sur GEAV (toute personne ayant des connaissances sur les cultes voués à Shub-Niggurath reconnaît le thème et les symboles). Il peut expliquer la philosophie de la véritable libération, tout en se fustigeant pieusement, lui et les crimes qu'il a commis. Si sa cellule est fouillée, il est possible de trouver un petit autel dédié au Bouc Noir caché dans le réservoir des toilettes, couvert de sperme et de sang tirés des testicules de Meyer (lesquelles sont couvertes de coupures).

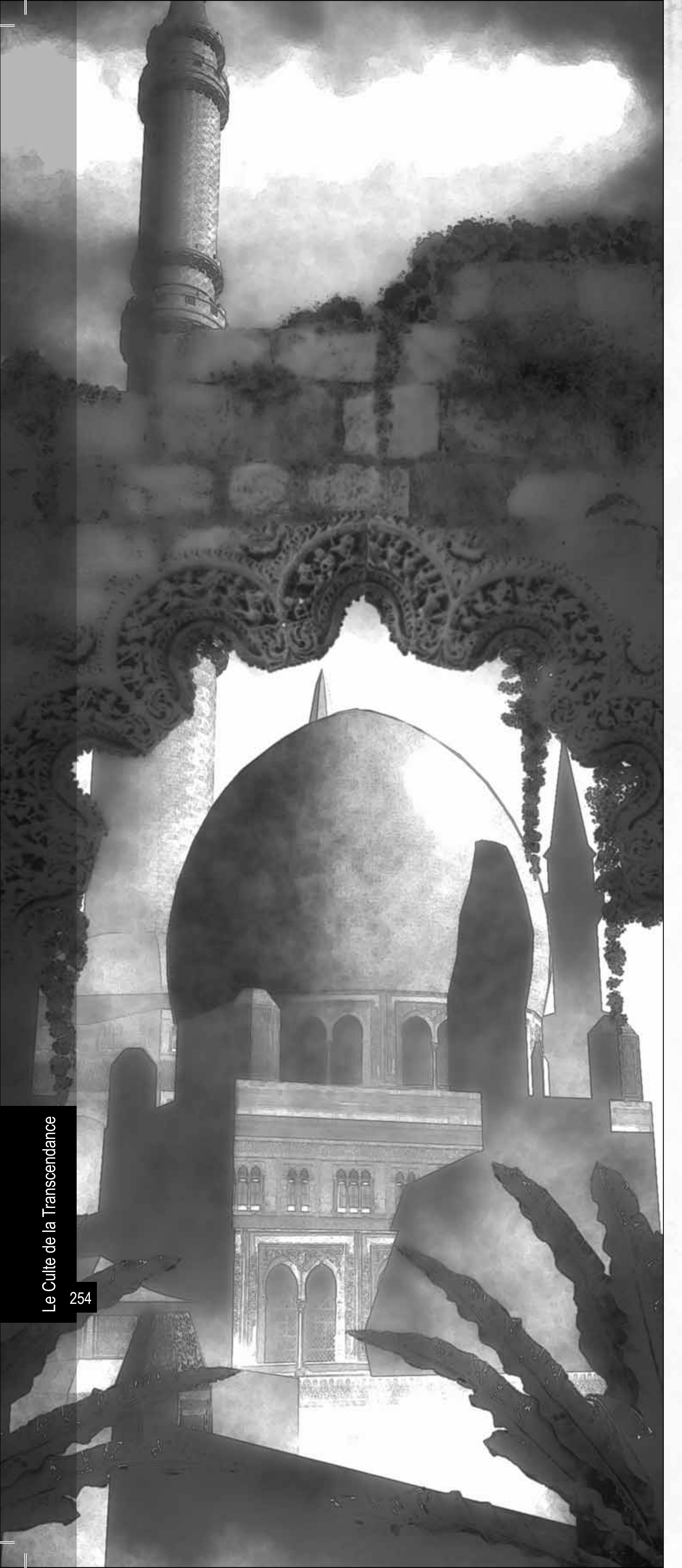
Meyers connaît l'existence du Sombre Rejeton et la localisation de l'autel dans les bois mais il n'en parlera pas volontairement. S'il est soumis à une forte pression néanmoins (confronté à son propre autel, à des artefacts liés au culte, à des hymnes à Shub-Niggurath enregistrés sur cassette ou ce genre de choses), il se met à délirer, à hurler, à avoir des flash-back et à faire tout son possible pour mélanger son sang avec celui d'autres personnes. Ce comportement le laisse croupir en prison et il pourrait bien laisser passer une information dans son délire.

Autre alternative, les Agents pourraient juste le suivre quand il sort. Ce type a à peine entendu parler des changements technologiques réalisés depuis les années 1980, le filer est donc d'une simplicité enfantine. Il file tout droit vers l'autel, reste dans les bois à peu près une semaine puis sort pour chercher un passant à enlever et à sacrifier.

Melissa Cartwell, d'un autre côté, ne risque pas de sortir avant longtemps. Elle a joué la carte de la folie avec beaucoup, beaucoup de conviction en 1977. La peine de mort dans l'État avait été supprimée puis rétablie par la Cour suprême et elle sentait qu'elle avait besoin de tous les éléments de son côté. Elle a continué de jouer les schizophrènes à l'asile, au cas où un autre de ses meurtres serait révélé. Le problème quand on prétend être fou cependant, c'est qu'après les électrochocs et la pharmacothérapie grossière des années 80 on a rapidement plus à prétendre en permanence.

Avec le tournant du millénaire, Melissa a obtenu un nouveau docteur et un régiment d'anti-psychotiques légers, juste à temps pour sa transition vers une démence sénile précoce. Elle est loin de la tueuse maligne qu'elle était autrefois, et son corps de 70 ans n'a plus sa vigueur d'antan, mais sa capacité à atteindre le stade primal est intacte. Si elle se sent menacée ou intimidée, elle peut basculer, casser un pot en verre (on lui a autorisé les couverts et les verres en 1998) et tenter de tuer son tourmenteur. Elle pourrait s'occasionner une attaque cardiaque, mais elle criera à tous les coups « Iä ! Shub-Niggurath ! » une ou deux fois au cours de l'assaut.

Traitée avec douceur, elle passe en mode inoffensif et gâteux. La seule manière d'obtenir de vraies informations est de prétendre être un adorateur du Bouc Noir. Compte tenu de son délabrement mental et de son secret espoir de rencontrer un frère, il n'est guère difficile de la duper. Cela fait, elle sera heureuse de se souvenir plus ou moins bien du bon vieux temps dans la communauté, et des questions discrètes pourront mener à la localisation de l'autel, à des descriptions alarmantes du Sombre Rejeton et à suffisamment de phrases types et de philosophie pour reconnaître le groupe héritier du GEAV, ou celui qui se fait passer pour tel.



des intrus plus insistants serait de tenter un tir à longue distance avant de laisser le corps se faire mettre en pièces par les chiens (ils en ont qui ont été entraînés pour apprécier la chair humaine). Bien entendu, il y a toujours le Sombre Rejeton pour ceux que l'on veut éliminer à tout prix. Ils voient cet enfant particulier de la nature comme sacré et invulnérable, mais ils ne le lâchent pas sur les intrus, considérant de telles affaires comme indignes de lui. Ils ont peur aussi que quelqu'un survive pour raconter des histoires de dingue à propos de monstres. Ils hésitent enfin à l'appeler parce qu'il s'agit d'une saloperie de Sombre Rejeton de Shub-Niggurath et que celui-ci ne leur obéit pas vraiment au doigt et à l'œil. Il pourrait ne pas se montrer regardant sur la qualité d'ami ou d'ennemi de ceux en face de lui. S'ils voient le Sombre Rejeton tomber, ils cesseront aussitôt de combattre. Ils risquent fort alors de s'asseoir par terre, de mettre la tête dans leurs mains et de pleurer.
C'est ce qui arrive quand une reconnaissance est effectuée dans les bois, les pieds dans la boue. Si le groupe entend parler de manœuvres légales, de mandats de perquisition et d'assignations à comparaître, il ne pourra pas faire grand-chose personnellement. C'est le territoire de ses avocats. Bien sûr, cela ne veut pas dire qu'un membre un peu bourrin ne décidera pas de poser une bombe dans le tribunal. La Fraternité, après tout, n'encourage pas la patience.

L'Église de l'Entrevie

L'Église de l'Entrevie est une organisation New Age de plus, avec juste moins de sexe et plus de psychanalyse. C'est un autre terrain d'entraînement pour le rejet des lois humaines, avec une autre noire divinité festoyant dans son cœur pourri. L'Entrevie ressemble énormément à Nouveau Potentiel et ce, pour une excellente raison : l'Église a inspiré la structure de la Fraternité. Le Culte possédait un bon moyen de diriger les adorateurs vers une entité extraterrestre indescriptible pour garder cette dernière sous contrôle. De plus, mieux vaut deux barbus qu'un seul pour tenir à distance les empêcheurs de tourner en rond. Cela dit, il existe de profondes différences entre les deux groupes, chacune pouvant être apprise en testant les groupes et en analysant leurs réponses en cas de problèmes.

Stimulus

Pour un néophyte qui a lu *Le miroir tourné vers l'intérieur* et recherche une congrégation, l'Église peut paraître effrayante. Elle parle d'affronter sa peur et de gagner de la force à travers des voyages chamaniques au cœur de cauchemars authentiques. C'est autre chose que le thé, l'herbe et les câlins de la Fraternité. Nombre de ceux qui se montrent curieux se rendent à une session ou deux avant d'abandonner, ce qui frustre les Enseignants (ceux-ci, souvenez-vous, sont les croyants fervents qui pensent incarner le futur de la pensée humaine).

La plupart des Enseignants laissent filer, mais il arrive que l'un d'entre eux fasse une fixation. Peut-être l'étudiant lui rappelle-t-il sa jeunesse. Peut-être le jeune est-il vraiment, vraiment attirant, l'Enseignant interprétant sa fascination comme un signal envoyé par l'Esprit commun. Un kidnapping et des tourments psychologiques suivent généralement. Une disparition mystérieuse peut ainsi mener à un groupe local, la plupart des membres serrant les rangs autour de leur Enseignant bien aimé. Les étudiants auxquels on ne fait pas suffisamment confiance savent juste ce qu'ils ont pu voir, c'est-à-dire pas grand-chose. Cela étant, même une phrase de base comme « Oui elle est venue aux réunions plusieurs fois » peut se révéler utile si on la compare aux dires des vrais conspirateurs : « Non, je suis sûr de ne jamais l'avoir vue auparavant. J'ai un esprit et une mémoire particulièrement entraînés, grâce à l'homme que vous cherchez à mettre injustement en prison ! » Le climax d'une telle course peut entrer en scène quand la « victime » est retrouvée et jure avoir disparu de sa propre volonté (bien qu'elle puisse avoir du mal à prononcer ces mots) et vouloir désormais se vouer avec joie à l'Entrevie. Ces marques de liens sur ses poignets ? Pas vos oignons.

Ce qui a été programmé peut néanmoins être déprogrammé, et quelques parents ou époux attentionnés ont réussi à arracher leurs proches à l'Église et à leur rendre une partie de leur ancienne vie. Ces personnes sauvées et remises en état peuvent donner une image des jeux d'esprit diaboliques et des drogues utilisées, et le faire le long d'une série de sites web qui éclatent et meurent à toute vitesse, avec toujours un cheveu d'avance sur les avocats du Culte. Les anciens membres décrivent des tortures telles qu'ils n'étaient plus sûrs de ce qui était vrai et de ce qui relevait du rêve. Disons plutôt qu'ils faisaient la différence avant que les rêves horribles ne viennent déchirer leurs nuits, tandis que les contre-procès, contre-interrogatoires et les assauts des relations publiques du groupe dévastaient leurs jours. Voir ci-dessous.

L'autre approche vers l'Entrevie est plus dangereuse, au point de paraître absurde : Rêver d'eux. Mais les héritiers de Randolph Carter feraient aussi bien de déclarer la guerre aux Anciens, au Grand Rêveur à leur royaume renouvelé et grandissant de Sarkomand. C'est là un éloignement radical des aventures habituelles de Delta Green qui mènera les Agents sur le champ de bataille fantastique du subconscient.

Vous voulez connaître la plus grande faiblesse de l'Entrevie ? La violence. Mettez un Enseignant face à une fusillade directe et anonyme, envahissez sa maison et il paniquera. Ils ont été entraînés à faire attention à leurs esprits et leurs désirs par-dessus tout, ce qui les désavantage dans les confrontations physiques alors qu'ils devraient réagir plutôt que réfléchir.

Ce genre d'assassinats est illégal, bien entendu mais bon, Delta Green aussi. Plus vous remontez la chaîne, plus il est facile de descendre les membres. Les Anciens sont avant tout des types ordinaires, des anonymes de la classe moyenne sans aucun lien avec l'Église dans le monde éveillé, et donc aucun groupe d'élèves pour se jeter devant le bus à leur place. Le Grand Rêveur est un type qui passe la majeure partie de son temps à dormir, en sécurité dans une maison de retraite avec peut-être six gardes au maximum pour un bâtiment de trois étages. Si vous pouvez trouver les identités éveillées des Anciens et du Grand Rêveur, vous aurez l'impression de faire du tir au pigeon. Le « si » cependant est de taille.

Trouver les corps d'éveil des Anciens demandera de fouiller dans une quantité démentielle de données volées dans les églises de l'Entrevie, remontant des décennies en arrière et en pratiquant des croisements entre des interviews et des douzaines d'interrogatoires, peut-être même des centaines, de membres de l'Église. Les Agents auraient plus vite fait d'utiliser la force dans les Contrées du Rêve, si les Anciens n'étaient pas d'aussi puissants sorciers-rêveurs. Les affronter face à face dans le monde onirique est un pari osé, au mieux. Mais une campagne de subversion à long terme et la construction d'alliances dans le Rêve pourraient permettre de découvrir qui ils sont dans le monde éveillé. Alors le Grand Rêveur, qui se voit un peu comme le Seigneur des Anneaux, pourra être simplement étouffé sous un banal oreiller.

Réponse

Là où la Fraternité coupe les ponts avec les gens et des familles entières pour rester propre, l'Église n'abandonne personne lui ayant appartenu (c'est là la différence entre le Siège de l'Avarice et celui de la Chair). Ils menacent, font un procès, utilisent toutes les saloperies qu'ils peuvent trouver ou inventer contre ceux qui les attaquent, ou qui ont aidé l'un des leurs à s'enfuir. En plus de tout cela, nombre de personnes ayant pris position contre l'Église ont fini par se suicider.

Les cauchemars sont leur première ligne de défense : intraçable, indétectable, et totalement impossible à envisager pour l'Américain moyen. Les seules choses pouvant discréditer un détracteur de l'Entrevie plus vite que l'incohérence et la distraction dues au manque de sommeil, ce sont des accusations démentes d'attaques psychiques menées par une conspiration New Age.

La Société Dorian Gray

Au lieu de servir de terrain d'entraînement pour des philosophies élaborées sur l'égoïsme et la cruauté, la Société Dorian Gray récupère la crème des personnes déjà égoïstes et cruelles (et riches) et leur donne toute la corde nécessaire pour se pendre eux-mêmes. Ou, pour altérer la métaphore, toute la corde nécessaire pour pendre tous ceux qu'ils croisent, pendant qu'eux-mêmes s'étranglent juste assez pour augmenter l'orgasme.

« Toute » veut dire toute

La Gaturia adelinus africanus est une mauvaise herbe, une mutation fragile. Elle peut à peine survivre en dehors du microclimat d'Afrique du Sud où des générations déviantes l'ont élevée, cultivant avec soin ses facultés rituelles, parfois aux dépens de sa robustesse et de sa résistance aux insectes. En conséquence, plantée dans un autre endroit elle dispose des mêmes chances de survie qu'un Chihuahua de pure race dans la jungle.
Face à un échantillon vivant, un biologiste doué pourrait être capable de lui rendre un peu de vie ou, théoriquement, de la croiser avec quelque chose comme de la stramoine pour produire une herbe mystiquement puissante dont il sera difficile de se débarrasser. Mais le Culte et la Société ne sont prêts à laisser une telle chose arriver que si l'autre camp donne un échantillon de sa propre part. Aucun des deux n'est prêt à se sacrifier. Si Delta Green détruit le champ, la gaturia ira donc rejoindre le dodo.

Stimulus

Des Agents prenant conscience de la Société et commençant à chercher des actes de vilenie n'ont que l'embarras du choix. Des agents de la DEA, du FBI, et de l'IRS peuvent trouver des drogués, des vendeurs, des figures du crime organisé, des kidnappeurs et un amas de fraudes et d'évasions fiscales. Tout le monde est sale dans la Société, parce que ceux qui ne le sont pas n'ont aucune envie de la rejoindre.
Comme beaucoup de ceux qui ont connu un immense succès, la Société n'a aucune raison d'innover ou de changer les choses. Elle dispose encore de membres capables de demander, avec une certaine hypocrisie, ce qu'est un « blog ». Ils ont l'habitude d'acheter les détectives privés ou de les enfoncer dix pieds sous terre sous des tonnes de procès hors de prix ; l'argent est roi. Ils ont également l'habitude de menacer ou de discréditer les justiciers de la morale. Mais la venue des technologies de communication peu coûteuse et le culte de la microcélébrité sur Internet pourraient bien les aveugler. Ironiquement, ils ne sauraient pas quoi faire de quelqu'un les espionnant et médisant sur eux juste pour le plaisir.
Une fois qu'un terrain de jeu de Dorian Gray est identifié, tout ce dont un procureur ou un commissaire de police ambitieux a besoin de faire est d'enquêter sur toutes les personnes qui y entrent et en sortent. Bien sûr, pour ce faire, il faut d'abord trouver l'endroit, et la Société utilise tout son considérable poids pour empêcher cela d'arriver. De plus, quelqu'un sachant ce qui se passe réellement à l'intérieur se trouvera face à un choix cornélien. Il pourra foncer, chopper quelques suspects et éventer la planque. Ou il pourra attendre, augmenter le nombre de suspects mais laisser au passage quelques prostituées (ou victimes kidnappées) de plus se voir torturées à mort.
La plupart des membres de Dorian Gray ont la loyauté d'un rat sauvage. Capturés et confrontés à des menaces plausibles (le genre de choses qui pousseront leurs beaux avocats à leur conseiller de jouer le jeu), ils se couchent. Ils déballent juste ce dont ils ont besoin pour passer un accord en béton, mais ils livreront quelques noms sans hésitation. Les gangsters donneront les membres issus de la vieille aristocratie, et vice versa. Si le pacte est éventé, les rancunes commenceront à pourrir le groupe ; bientôt les malfrats se paieront les mères des balances de la Société qui ont vendu Léon le Pervers, laissant de nouvelles preuves derrière eux et menant vers de nouvelles arrestations, pendant que le traître se retirera paisiblement dans sa résidence cachée de Majorque. Les chefs de la Société couperont les ponts avec les membres de bas rang et seront a priori intraçables de cette façon.
Une enquête financière sur un bordel de la Société est une affaire difficile et longue, mais elle est la seule susceptible de mettre à jour des financiers qui cachent leur implication avec beaucoup, beaucoup de prudence. Dénouer les fils des diverses couvertures est sans doute au-delà de la patience des autorités locales qui ont à se soucier des crimes des rues et des élections à venir. Un bureaucrate d'une agence fédérale pourrait avoir le temps et les ressources pour aller jusqu'au bout, mais même les esclaves sans nom du gouvernement subissent parfois des pressions politiques pour faire passer une affaire avant une autre.
Et puis il y a la plantation sud-africaine, une ressource unique et irremplaçable. C'est le point faible de la Société. Touchez-y et toutes les précautions seront oubliées. Mettez-y le feu (détruisez toute la gaturia) et la Société s'effondre. Pas immédiatement, mais dès que le Culte découvrira que les champs ont disparu, ils se débarrasseront eux-mêmes des Hauts membres, commenceront à ponctionner directement les Membres honoraires et placeront des signes de protection contre Y'golonac. Sans les Hauts membres, l'organisation s'effondrera, montrera des failles, et commencera soudain à se faire béqueter par les agences locales de maintien de l'ordre, même si Delta Green ne pousse pas de son côté.

Réponse

La Société Dorian Gray a toujours été capable de se défendre et ce à tous les niveaux. Les fortunes impliquées sont bien suffisantes pour payer quelques policiers pour qu'ils regardent de l'autre côté ou harcèlent d'autres enquêteurs. En ce qui concerne les journaux et les magazines, tout organe de bonne taille tentant de lancer une histoire sur la Société risque de perdre presque tous ses encarts publicitaires. Les journalistes se retrouvent suivis par des détectives privés, menacés par des avocats et harcelés par leurs créditeurs. Des rumeurs racontent même qu'un type essayant de sauver sa sœur droguée d'un terrain de jeu de la Société se serait retrouvé vendu comme esclave avec la langue coupée.
Arrêter l'héritier d'une famille de ploutocrates obscènes est, ironiquement, plus susceptible d'entraîner des représailles physiques que l'agression d'un gangster. Après tout, les gangsters savent ce qui arrive quand on attaque un flic, mais les traders arrogants ont besoin d'apprendre par la manière forte que l'exilé cubain borgne qu'ils ont embauché pour tuer l'ex-femme d'un collègue manager de district n'est en fait pas prêt à s'en prendre à un agent fédéral entraîné et en pleine possession de ses moyens. Quand ce moyen échoue, ils se retournent vers les avocats et les contre-procès et les boucs émissaires.
Les gangsters, d'un autre côté, se recroquevillent au plus vite sur leurs avocats, contre-procès et boucs émissaires. Leur préoccupation première concerne la possibilité d'être coupés de la Cosa Nostra. Il n'est pas très bien vu d'être pris avec le pantalon baissé en train de besogner avec la Société, surtout si vous êtes dans la même pièce qu'un jeune garçon réduit en esclavage, mais les hommes endurcis savent ne pas se livrer les uns les autres. Ils purgeront leur peine si cela doit en arriver là, espérant une réduction contre la trahison des traders du groupe.

Voilà ce que font les individus dont le rang est bas au sein de l'organisation quand ils sont menacés. L'organisation en elle-même répond différemment. Quand un membre du tiers du bas est inculpé, elle l'aide financièrement et légalement, détruit des preuves ou fournit des alibis. Si cela ne suffit pas pour faire disparaître le problème, elle tente d'influer sur l'enquête. Les pots-de-vin fonctionnent le mieux. Si cette méthode échoue, le groupe dispose d'un nombre effrayant de drogues et de jolies filles pouvant intéresser la cible ou permettant de la faire chanter. Ils n'ont même pas besoin de s'occuper des principaux détectives : toute personne impliquée peut corrompre une preuve, faire une erreur de saisie, saboter un ordinateur ou servir tout simplement de taupe. Il est triste de constater la petitesse du salaire d'un technicien spécialisé dans la collecte d'indices. S'il devient clair que l'enquête va plus loin que l'arrestation d'une poignée de suspects pour faire les gros titres, la Société fait monter la pression d'un cran. Des identités sont volées, des secrets embarrassants voient la lumière, des voitures se font défoncer par des véhicules de sport non assurés, et des objets lourds tombent du sommet des buildings.

Mais s'ils ne parviennent pas à tuer, suborner ou dérouter les Agents, les Hauts membres arrivent à un stade où ils sont prêts à passer un long après-midi à discuter de la situation. Si laisser les membres capturés couler ou nager seuls leur semble peu compromettant pour la Société, ils coupent les ponts et considèrent le tout comme une leçon à méditer. Après tout, la seule alternative est l'escalade dans la violence, qui conduira inévitablement à un faisceau d'indices pointant dans leur direction. S'ils sentent au contraire que l'enquête pourrait mener jusqu'à l'un d'eux, ils réfléchissent sérieusement à l'idée de tuer les agents fédéraux… ou tuer le membre incarcéré. Lorsque les choses en arrivent à ce stade, se débarrasser de leur propre subalterne est généralement l'option la plus intéressante. Elle permet de protéger ses connaissances et si elle ne manquera pas de soulever des doutes, ces doutes seront moins virulents que ceux causés par la mort d'un fédéral. Il est de plus beaucoup plus facile de tuer quelqu'un qui vous fait confiance, quelqu'un que vous avez aidé et qui pourrait bien souffrir de dépendance à la drogue.

Il est peu probable qu'Y'golonac soit utilisé dans ce genre d'affaires, pour les mêmes raisons que celles qui empêchent la Fraternité « d'utiliser » le Sombre Rejeton qui rôde sur leur terrain (comme expliqué page 254). Tuer quelqu'un en offrant son corps à un mal extraterrestre incompréhensible est bien plus facile à envisager qu'à faire, surtout quand de simples assassins peuvent être embauchés pour une bouchée de pain.

Le Cercle exalté

Les membres du Cercle sont sur le même plan socio-économique que ceux de la Société Dorian Gray ; en fait trois individus appartiennent aux deux groupes à la fois, bien que ce soit à chaque fois au niveau le plus bas. La principale différence est que si la Société offre des plaisirs physiques, le Cercle promet l'ascension sociale. Si de nombreux membres du Cercle apprécient comme n'importe qui de passer une soirée à manger du bœuf de Kobe et à reluquer une jolie paire de fesses, ce n'est pas leur motivation principale. Les filles, la drogue et les vêtements, les montres en platine et les bagels saupoudrés d'or pour le petit-déjeuner, les jets privés et les parcours de golf privés, les loges bien placées et les accès aux coulisses… toutes ces choses ne sont que des bonus. Ce qui compte vraiment est le pouvoir de l'argent, et la transformation de l'argent en pouvoir.



Les hommes de la Société ne pensent qu'aux sensations. Le Cercle exalté cherche les plaisirs plus rares de la supériorité. Ils veulent être au poste du conducteur, et quelques-uns sommet veulent se couvrir au cas où ils ne mourraient pas avant que les Profonds ne reviennent.

Stimulus

Certains dans le Cercle veulent faire en sorte que leurs affaires ne cessent de progresser. Ceux vraiment intelligents, vraiment doués et vraiment compétitifs sont capables de réussir grâce à leurs seuls mérites (après avoir reçu un coup de pouce du Cercle et, dans la plupart des cas, de leurs ancêtres de l'élite). Quelques-uns jouent selon les règles, tandis que d'autres se limitent aux choses qui ne sont pas éthiques sans aller franchement à l'encontre de la loi. Mais ce sont davantage des exceptions à la règle. Même pour ces gens droits dans leurs bottes, ces limites auto-imposées sont davantage une assurance contre les ennuis ou une sorte de jeu privé avec eux-mêmes que l'indication d'un véritable respect pour les règles de la société. Non, tout le monde au sein du Cercle sait que ces conneries sont juste là pour faire taire les prolétaires.

La plupart des membres du Cercle ne sont que des escrocs. Triche avec les impôts, accords en coulisses, manipulations de la bourse, fraudes évidentes ? Pas de problèmes. Chantage, corruption, donations obscures à des groupes politiques, blanchiment d'argent ? Oh oui ! Meurtre ? Mmm... si nécessaire.

Voilà une règle générale : plus un membre du Cercle est obtus, plus c'est un escroc. Les plus malins s'enorgueillissent de faire les choses le plus efficacement possible, et laisser des preuves derrière eux pouvant les mener en prison n'est pas correct. Les quatre cinquièmes du Cercle les moins dotés intellectuellement recherchent les raccourcis, et quand ils se voient donner le choix entre comprendre une loi complexe et l'outrepasser, ils plongent sur le chemin de la moindre résistance.

Le problème quand on embête un membre du Cercle est que bien qu'il ait un paquet de complices à dénoncer, tous n'appartiennent pas au Cercle. Pour le dire autrement, il est probablement impliqué dans toutes sortes d'affaires louches. S'il est obtus (et bien mouillé), il peut dénoncer 80 % de ses partenaires de crime sans toucher aux 20 % ou moins appartenant au Cercle. Il livre ainsi ceux qui n'ont pas de contacts, les laisse plonger, fait le minimum de prison possible, puis se gratte la tête en se demandant pourquoi ses vieux copains du Cercle ne répondent plus à ses appels. Attraper quelqu'un de plus intelligent est plus dur, mais quand cela arrive, le pourcentage de criminels qu'il connaît et qui appartiennent aussi au Cercle est de plus en plus élevé, jusqu'à ce que vous attrapiez un type qui n'a jamais rien fait d'illégal à part assassiner un autre membre du Cercle afin d'ouvrir un poste de Sentinelle. Mais les gens comme ça sont de gros poissons qui peuvent donner d'autres Veilleurs et d'autres Sentinelles. En bonus, ils sont généralement assez malins pour comprendre que s'ils sont sur le point de trahir la conspiration et de lui faire du mal, mieux vaut pour eux qu'ils la détruisent totalement. Malheureusement, ils sont aussi assez malins pour comprendre à quel point un tel projet est difficile.

Le Cercle excelle à la tricherie commerciale et légale, les prendre dans les rets de la loi est donc difficile. Leur vulnérabilité repose sur le fond mystique.

Il est vrai qu'ils recèlent un culte de Dagon mis en place depuis longtemps, mais ils tendent à voir le « dieu » davantage comme un principe abstrait devant être contrebalancé et géré que comme une Chose qui Veut les Dévorer. Ils sont pratiques, leur adoration est un moyen pour arriver à leurs fins. Ils négocient avec les Profonds, leur fournissent des ravitaillements, remplissent les formalités des rites attendus, mais n'y croient pas vraiment.

La plupart d'entre eux ne comprennent pas du tout ce qu'ils font. Aller à l'église tous les dimanches ne fait pas de vous un Chrétien, pas plus que d'aller au garage fait de vous une voiture. En suivant le même raisonnement, aller à la plage et fournir des femmes humaines à des violeurs surnaturels ne fait pas vraiment de vous des adorateurs, et un bon tiers des Gardiens et la moitié des Sentinelles éclairées n'en sont pas vraiment. Ils sont engagés dans les affaires du monde normal et voient leurs capacités rituelles comme un avantage de plus.

Le problème quand on utilise le Mythe comme un moyen plutôt que comme une fin est que le Mythe résiste à la logique. Même des humains dévoués et prêts à manger l'hostie font de terribles erreurs en manipulant les forces de la magie. Quelqu'un avec l'esprit d'un comptable dépourvu d'éthique risque d'avoir encore plus de problèmes. C'est justement cela qui a coulé la Alta Vendita.

Alors le Cercle fait régulièrement planter ses rituels. Ils prononcent mal une syllabe et les Profonds tuent deux d'entre eux pour des raisons incompréhensibles. Les Agents se retrouvent alors avec deux disparus sur les bras. Que faisaient deux hommes d'affaires importants sur la côte de la Caroline ? Qu'est-ce qu'il y avait dans la boîte qui est partie de Nouvelle-Angleterre et les attendait à leur hôtel ? Est-ce lié au camion retrouvé abandonné à trois kilomètres de la plage, qui correspond à la description d'un véhicule d'où émergeaient les cris étouffés qui ont été entendus sur une aire de repos de Floride ? Pourquoi y avait-il autant d'hommes d'affaires influents à l'hôtel au même moment, et pourquoi l'un d'entre eux est-il sur le point de se faire interner par ses enfants, alors qu'il allait très bien avant de partir ? Pourquoi a-t-il dit à ses enfants qu'il allait à Hawaï au lieu de la Caroline du Sud ?

Vous voyez où tout cela va ? Chaque fois qu'ils invoquent des Profonds pour couler un pétrolier ou se débarrasser des Garde-côtes pour faire entrer une cargaison quelconque dans le pays, il y a une chance pour que les choses tournent mal. Toute rencontre avec les



Profonds attirant l'attention de Delta Green pourrait bien révéler une piste discrète menant au Cercle exalté. Les Agents pourraient abattre un monstre et découvrir que celui-ci a un anneau d'une fratrie de Yale logé dans son estomac, avec à l'intérieur ce qui semblerait être un charme de protection tiré du *Necronomicon* (un charme peu efficace, visiblement).

Réponse

Le Cercle a accès aux mêmes hommes de main et avocats que les autres sectes d'élite, mais ils tendent à réagir différemment quand ils sont détectés : ils disparaissent.

Pensez au Cercle comme à un jeu, avec des gagnants et des perdants évidents. Quand un joueur est pointé du doigt par le FBI, c'est ennuyeux parce qu'il pourrait aller en prison, mais encore plus ennuyeux parce que cela le coupe des possibilités les plus profitables du jeu. Un Exalté sous observation va vite se retrouver persona non grata chez ses camarades jusqu'à ce que les problèmes soient réglés... et encore. Il est plus probable que les Sentinelles, plus intelligentes et plus puissantes (sans parler des Gardiens), coupent les ponts avec lui. Dans la compétition violente du Cercle, on trouve toujours un autre battant fraîchement émoulu et mourant d'envie de devenir votre petit chien. Pourquoi traiter avec quelqu'un qui s'est compromis quand vous pouvez avoir un nouveau partenaire en un rien de temps ?

Du point de vue d'une personne normale, c'est comme jeter une voiture parce que le siège arrière est sale : quand l'argent n'est pas un problème, pourquoi ne pas s'offrir un nouveau véhicule ? Le Veilleur (ou, plus rarement, la Sentinelle) se voit donc couper du jeu dès le moment où sa compromission est découverte. La plupart font alors profil bas, changent de visage et activent une nouvelle identité qui les attend depuis longtemps à Dubaï, Istanbul ou Moscou. Ils continuent de manipuler leurs petites affaires commerciales, mais les mouvements massifs du Cercle sur le marché sont désormais hors d'atteinte. Ils peuvent encore être traqués, mais s'ils se font prendre une deuxième fois ils préfèrent généralement se tuer plutôt que de laisser leurs « amis » du Cercle le faire pour eux. Cela passe pour la solution la plus facile.

Se faire prendre à nouveau n'est que trop probable si Delta Green reste sur votre trace. Pour ceux qui vivent pour gagner, se faire dégager du jeu implique une mort lente. Dès lors, nombre de ceux qui sont passés par une première découverte se tournent avec désespoir vers les autres aspects du Cercle. Ils tentent de regagner avec Hydra et Dagon ce qu'ils ont perdu avec les forces du marché légiféré.

Certains tentent de diriger leurs interactions comme une OPA hostile, ne se rendant pas compte qu'on ne bouscule pas les enfants de Père Dagon et de Mère Hydra. La principale question concernant leur approche est : quelle quantité de dégâts collatéraux sera à déplorer lorsque les puissances du Mythe déferleront sur l'humain présomptueux (et, dans la plupart des cas, catatonique des suites de la perte de SAN). D'autres cependant, montrent la bonne attitude d'obéissance nihiliste et d'insouciance masochiste et extatique. Ce sont ceux qui se vengent de leurs anciens tourmenteurs avec la magie (méfiez-vous des voyages par bateau. Ou par avion au-dessus de la mer. Ou en voiture le long d'une côte. Ou de n'importe quel voyage où vous devez dormir pendant la nuit). Le côté positif est qu'une fois qu'ils sont prêts la liste de leurs ennemis tend à englober leurs anciens camarades du Cercle qui se sont montrés un peu trop exclusifs. Si les Agents se retrouvent impliqués dans une violente attaque de Profonds, enquêter sur les autres personnes se trouvant sur la plage peut les mener vers d'autres indices liés au Cercle, ou leur donner l'adresse de l'homme qui a monté l'attaque au départ, le Cercle exalté ayant alors décidé de joueur un jeu dangereux en utilisant Delta Green comme pion pour éliminer le membre exilé.



The Human-Extraterrestrial Liberation Project (HELP)

Examiner HELP risque d'entraîner une désagréable sensation de « miroir déformant » pour les Agents. Les gens du groupe ne savent pas que l'humanité n'est pas seule et pensent avoir bénéficié des contacts les plus directs qui soient avec l'autre monde. Cela crée une résonance entre eux et les Agents qui n'existent pas avec les 99 % et plus de la population restante. Votre mère ne comprend pas ce que vous avez traversé, vous ne pouvez pas l'expliquer à votre frère, mais ce tordu du Texas sait. Il comprend votre solitude et votre douleur.

Mais contrairement à vous, il pense que ces intelligences extraterrestres vont l'aider.

Stimulus

HELP est divisé entre les dupes et les dupes des dupes. Les membres véritables, classiques du groupe ont peu de chance d'avoir quoi que ce soit de vraiment illégal sur le dos. Ou du moins, pas plus que n'importe quelle personne choisie au hasard lors d'une convention sur Star Trek.

Un bon moyen pour commencer est d'enquêter sur l'organisation elle-même. Des déclarations particulièrement bizarres ou choquantes faites par des kidnappés pourraient attirer l'attention, et une fois examinées se montrer remarquablement cohérentes, même en prenant en compte la pensée de groupe. Presque tous décrivent le vaisseau alien de la même façon : silencieux, à peu près neuf mètres de diamètre, sans marques de soudure sur une surface qui ressemble à de l'aluminium. Ils disent que l'intérieur est aussi en aluminium mais avec des rivets et d'étranges lueurs placées en spirales sur le plafond. Les sièges où ils ont été examinés sont souvent comparés à des fauteuils de dentiste (il se trouve que c'en est justement un qu'Harmati a démonté est reconstruit pour son vaisseau) et il n'y avait jamais plus de trois Gris en même temps.

Les Agents pourraient prendre un kidnappé en train de fouiller leurs ordures, de les suivre sans talent ou de bien de placer des écouteurs et des traceurs dans leur voiture. Les gens que le Culte envoie pour faire ce genre de choses sont plus susceptibles de se fermer et pourraient même être prêts à aller en prison pour leurs croyances. Ils pourraient cependant ne pas être aussi héroïques que le souhaite Harmati, auquel cas la menace d'une peine de prison (ou d'une raclée) pourrait les pousser à révéler comment les extraterrestres les ont poussé à agir ainsi. À partir de là, il ne reste qu'à remonter la chaîne alimentaire.

La façon la plus simple pour passer de HELP au Culte est de suivre les voies de communication entre les espions du groupe et les contrôleurs du Culte. C'est là une véritable faille parce que le rassemblement des informations collectées n'est pas remis aux Orbitaux mais directement aux agents du Culte, parfois même aux Acolytes d'Harmati. Le contact onirique est pratique quand il s'agit de donner une mission comme « trouve tout ce que tu peux sur cet Agent Aaronovski », mais quand on en vient aux détails et aux preuves, on se trouve vite limité par ce que le rêveur comprend. Pour transmettre des éléments concrets, mieux vaut la boîte aux lettres morte (qui peut être surveillée), l'appel de cabine à cabine (qui révélera tout de même une localisation), le répondeur installé à l'étranger (qui peut être piraté, surveillé ou subverti à l'aide de fausses informations) ou l'e-mail ou le transfert de fichiers anonyme (qui ne sont pas nécessairement aussi anonymes que la publicité le dit). Tous ces moyens sont difficiles à tracer (à moins que l'Agent ne puisse mettre en place quelques écoutes sans mandat) mais beaucoup plus faciles à subvertir. Substituer un message auprès d'un atout peu sophistiqué comme un membre de HELP peut faire parvenir de fausses informations au Culte et les pousser à surjouer une main qui ne comporte en fait aucune figure.

Infiltrer l'organisation est facile, et monter dans sa hiérarchie n'est pas difficile pour quelqu'un ayant des notions rudimentaires d'opération sous couverture. Ces gens ne sont pas des arnaqueurs, des criminels ou des terroristes. Ils sont, en fait, des gens largement sélectionnés pour leur crédulité. Les Agents voulant s'infiltrer au sein de HELP ne découvriront ni malversations financières ni cultes secrets, mais ils pourraient se voir offrir un « collier amplificateur-psy ». Métallurgie, anthropologie, sciences occultes, Mythe de Cthulhu, archéologie, histoire... toutes ces compétences peuvent indiquer que le collier est d'origine parfaitement terrestre, probablement inspiré par une combinaison d'art celtique et océanique. Avec suffisamment d'efforts, il est possible de remonter jusqu'à une artiste dans le Wisconsin qui ne sait rien d'intéressant. Elle en fait des centaines par an, en vendant la moitié à des galeries, le quart sur le Web et le reste directement dans des foires.

D'un autre côté, les Agents pourraient se retrouver à tenter de trouver un homme qui n'est pas là : qui n'est pas là parce qu'il a signé en tant qu'Orbital et s'est retiré de sa propre vie en échange d'une paye élevée et de l'anonymat. La possibilité de laisser derrière soi toute sa vie n'est pas quelque chose qui attire de nombreuses personnes, même lorsque leurs vies sont merdiques. Les gens qui signent pour devenir Orbitaux sont donc extrêmement motivés. Ce sont souvent des criminels avec des mandats à leur encontre, des déserteurs ou des gens qui doivent énormément d'argent au crime organisé. N'importe lequel de ces cas pourrait attirer Delta Green. Un suspect recherché pour une affaire de kidnapping a disparu et des recherches intensives le découvrent en train d'écumer la campagne au volant d'un mystérieux semi-remorque qui semble ne jamais décharger ou prendre de cargaison, dont la masse ne change jamais entre les différentes stations de pesage (le poids de l'essence excepté). La même chose pourrait arriver à un pilote qui a fui une cour martiale

ou quelqu'un cité dans une affaire sous loi RICO en tant que témoin d'un crime.
Les Orbitaux sont difficiles à attraper, surtout par quelqu'un qui essaie de les traquer à partir de leurs contacts au sein de HELP. Il est beaucoup plus facile de les retrouver grâce à leurs anciennes vies (et donc à des événements non liés à HELP). En trouver un permet généralement d'attraper l'équipage tout entier, à moins qu'il ne soit en vacances (oui, les professionnels du faux enlèvement extraterrestre ont des vacances. Aussi surprenant que cela paraisse, Harmanti paie également pour les soins dentaires). Arrêter le groupe tout entier livre aux Agents « l'écuelle pour chiens » qui doit être manipulée avec beaucoup, beaucoup de précautions pour éviter une saisie de MJ-12 par l'entremise des balles des agents de NRO-Delta.
Pour finir, quelqu'un enquêtant sur Harmati pourrait suivre le trajet tortueux de l'argent reçu par les Orbitaux. Celui-ci passe par divers fronts et comptes offshore, mais Harmati est moins sophistiqué en matière d'écran de fumée monétaire que les autres Évêques. L'argent passe par une vague affaire de paiements à une compagnie de transports routiers qui, si on la regarde attentivement, ne dispose que d'un seul camion, lequel ne prend ni ne dépose aucun chargement. Son idée de la discrétion est de disposer d'un renfort d'Orbitaux en cours d'entraînement afin de pouvoir assassiner le premier groupe quand le deuxième sera prêt.

Réponse

Identifier les Orbitaux est difficile. Les prendre ne l'est pas. Chacun d'eux a forcément suffisamment de problèmes avec les impôts pour mériter des peines de prison. La plupart d'entre eux sont visés par un mandat beaucoup, beaucoup plus sérieux (un type a abattu sa fiancée enceinte qui était également officier dans l'armée). Si l'un d'entre eux se fait prendre en dehors du pack, il se met à hurler pendant que les autres s'enfuient. S'ils sont pris ensemble, ils disent tout ce qu'ils savent, à savoir (hélas) qu'ils ont été embauchés pour se payer la fiole de ces types croyant aux extraterrestres. Ils tirent leurs instructions d'une boîte aux lettres de Kansas City mais dès que l'un d'entre eux est arrêté, plus rien n'arrive dans la boîte.
Perdre HELP énerve particulièrement Harmati, mais qu'est-ce qui ne l'énerve pas ? C'est un projet annexe du Culte, certainement pas le cœur de la conspiration. Dès que quelque chose dérape sérieusement, il coupe simplement les ponts et ferme tous les comptes afférents. Un dernier rêve amer pourrait diriger les kidnappés vers ceux qu'ils considèrent responsables. Il pourrait même envoyer un Acolyte détruire l'écuelle pour chien, mais si l'affaire paraît risquée il se contentera peut-être de la laisser où elle est.
Non, si HELP est attaqué, le sorcier maléfique ne se lance dans aucunes représailles. Les conspirateurs criminels Orbitaux pourraient paniquer et tenter de se sortir de leur arrestation par la force, mais ils risquent davantage de se résigner à une longue période bien méritée dans la froide solitude d'une cellule.
Les seules personnes à se battre sont les gens normaux du plus bas niveau qui pensent sauver le monde avec l'aide de leurs Frères de l'Espace.
Ils ont été endoctrinés avec l'idée que le gouvernement est l'ennemi, le pion des envahisseurs maléfiques. Si le dernier message onirique qu'ils obtiennent leur dit que les avions secrets de l'Air Force ont abattu les Gris, avec une liste des agents impliqués, ils pourraient bien se livrer à des questions désespérées. Des tentatives d'assassinat maladroites sont peu probables mais pas impossibles. Ils risquent davantage de tenter d'attaquer les Agents de la façon la plus publique possible. Malheureusement, c'est le genre d'attention qu'aucune conspiration illégale ne veut s'offrir.

Dites s'il vous plaît !

La réponse du Siège de l'Avarice envers HELP est l'agence d'intérim et aussi aimant à désespérés Dites s'il vous plaît ! Il s'agit là d'une autre bande de rassembleurs d'informations sacrifiables qui diffèrent de leurs cousins par leur plus haut degré de sophistication (ce qui n'est pas très difficile) ainsi que par leur plus haut niveau d'égoïsme (ce qui n'est pas non plus difficile). Sous la surface lisse se trouve une véritable escroquerie, et sous l'escroquerie se cache la folie des Dieux Extérieurs.

Stimulus

Les agents d'intérim sont prêts à être arrêtés, pressurés et à balancer tout ce qu'ils ont à offrir. Ils ont été chargés de suivre les Agents (en se voyant peut-être dire qu'ils étaient embauchés par Pinkerton, Wackenhut ou une autre grosse agence de détectives) ou d'autres personnes. On leur a demandé d'observer et de prendre des notes sur les procédures et les logiciels utilisés dans les bureaux où ils étaient insérés. Quelques-uns d'entre eux pourraient avouer avoir effectué de l'espionnage industriel, bien que beaucoup ne voient même pas les choses de cette façon. Quelques-uns parmi les plus obtus ont sans le savoir installé des logiciels espions sur des logiciels de commerce après qu'un ami technicien de DSVP! leur ait « montré une méthode simple pour faire fonctionner leur lecteur MP3 avec leur ordinateur de travail ».
Si ces pions sont pris au sérieux, la prochaine étape logique est d'enquêter sur la société. Se faire embaucher comme agent d'intérim est facile. Le formulaire de recherches d'antécédents est très, très long à remplir, mais toute personne travaillant pour le FBI a déjà vu pire. Il contient également certaines questions d'ordre très personnel (« Avec quelle méticulosité nettoyez-vous vos toilettes ? »).

Rien de très remarquable ne se passe durant les trois premiers mois. Fouiller dans les documents administratifs et les feuilles d'imposition de DSVP! révèle une société dont les doigts sont coincés dans un grand nombre de portes. Elle apporte un nombre étonnant d'informations pour une société qui fait de son travail premier « l'apport de solutions personnelles en cas de besoin ». Ils achètent beaucoup d'ordinateurs, investissent dans les logiciels de pointe dans le domaine de la collecte de données et embauchent beaucoup, beaucoup de psychologues. Les cadres de la société présentent des violations éthiques mineures dans leur historique ou quelques scandales étouffés de leur époque universitaire, mais aucun ne présente de félonie flagrante.

Leur véritable patron est SeaTech, Incorporated, une corporation basée à Panama qui gère avant tout des transports maritimes et se livre à la spéculation (cinq membres de son conseil de direction appartiennent au Cercle exalté, y compris le responsable direct de DSVP!, mais il est très difficile de découvrir cela à moins que les Agents ne soient déjà en train de traquer le Cercle). Pour une société de transports maritimes, SeaTech présente un dossier étonnamment propre. Ses rivaux directs, d'un autre côté, souffrent régulièrement de catastrophes marines, supérieur de 30 % à la moyenne des transporteurs océaniques.

DSVP! fait régulièrement des dons généreux aux partis politiques américains et étrangers, et constitue une force de lobbying vigoureuse en faveur d'une « compétition propre », ce qui signifie en clair « avec une intervention gouvernementale aussi minime que possible ». Dans leurs rapports adressés aux actionnaires, ils se montrent assez clairs sur leur désir d'assurer la « fluidité du personnel », une phrase-type qui désigne en fait de nombreuses personnes changeant fréquemment de travail et créant une demande régulièrement de remplacements. Devant leurs légions d'employés à temps partiel, bien sûr, DSVP! réitère fréquemment son désir de n'être qu'une transition avant des emplois stables à long terme.

Réponse

Aucune représaille ne viendra des intérimaires. Ceux-ci se soumettront totalement à l'autorité en espérant que rien de pire ne leur arrivera.

Les rangs intermédiaires du management de Dites s'il vous plaît ! risquent aussi de se planquer et de sauver leur peau par tous les moyens possibles. Ils sont assez impliqués pour broyer quelques documents et dire à leurs employés de se taire, de brandir le Cinquième Amendement à s'en dessécher la gorge, et de tenter toutes les tactiques de délayage légal auxquelles ils peuvent penser néanmoins. Leur réaction pourrait être décrite comme un recroquevillement défensif plutôt que comme une contre-attaque offensive.

Les membres de haut niveau de DSVP! collent tout sur le dos de leurs sous-fifres sur la défensive, les livrant à la bonne volonté de la loi tout en restant sur leur garde pour s'assurer que l'enquête n'aille pas plus loin. Les policiers et les fédéraux qui se contentent de fermer une branche et d'arrêter son manager avec une poignée de temporaires peuvent le faire et s'en sortir. DSVP! ne répondra pas tant qu'un Agent (1) ne poussera pas un peu pouvoir voir si cet espionnage illégal et contraire à l'éthique n'est pas mis en place en tant que procédure standard ailleurs (et c'est le cas de la moitié des branches du groupe) ou (2) ne tentera pas de creuser plus profondément dans les intérêts principaux de la société au lieu de se contenter d'un sous-groupe mineur.

DSVP! mobilisera alors ses avocats, bien entendu, mais ne se lancera pas dans des contre-procès inutiles. Ils feront pression sur leurs alliés au Congrès mais feront bien attention à rester dans les limites de la loi et du décorum de l'éthique. En même temps, ils entameront une campagne de harcèlement.

Avec les ressources à sa disposition, DSVP! peut faire suivre et surveiller des Agents ; le groupe dispose d'une quantité énorme d'employés sacrifiables prêts à empocher 50 billets pour passer un coup de téléphone depuis une cabine de bus, à lire un texte menaçant à un agent (ou au répondeur d'un Agent). Ils crèvent les pneus des voitures, taguent les murs d'une maison, prennent des photos en public et envoient des lettres anonymes avec des photos d'épouses et de proches. Ils ont déjà tué des animaux domestiques et vandalisé des jardins.

C'est ce qu'ils font aux gens qui n'ont pas de secrets embarrassants à cacher. S'ils trouvent quelque chose de sale (adultère, consommation de drogue, problème de jeu, peu importe), ils le dévoilent aux collègues, aux employeurs, aux voisins, aux proches. Pas de chantage, un simple et direct « Je sais ce que tu fais au bar gay et maintenant tout le monde autour de toi le sait aussi ». De plus, tout secret gênant concernant leurs collègues, épouse et amis proches finit dans des enveloppes anonymes sur leur perron. Savoir que votre cousin appartient au Ku Klux Klan fait-il de vous un Agent moins efficace ? Peut-être que non, mais ça ne vous aidera pas.

Compromettre quelqu'un est la première priorité de cette campagne de harcèlement, mais rendre la cible misérable vient juste après. D'un autre côté, les Agents de DSVP! au bout du bâton ne sont pas vraiment des James Bond.

Entendre parler des véritables activités du groupe est une affaire sérieuse, et ses maîtres chez SeaTech n'attendront pas forcément un verdict. Lorsque les mandats commenceront à sortir, il sera temps pour le Cercle de démanteler DSVP! et de lécher ses plaies. Les cadres de Central se suicideront (du moins est-ce l'impression que cela donnera), la société fera faillite et ses diverses branches et divisions seront démontées, vendues et

dissoutes ou remises en forme sous une nouvelle direction. Les parties propres seront laissées à la merci du marché, pendant que les appareils d'espionnage seront rachetés pour la plupart par des fronts du Cercle exalté.
Cela pourrait être frustrant pour des Agents : au moment où ils sont sur le point d'agir, la société implose, les principaux coupables meurent avant de pouvoir incriminer leurs collègues, et l'espionnage et les manipulations continuent. Mais même si le Cercle parvient à récupérer une bonne partie de DSVP! après la fermeture, le groupe ne fonctionnera plus qu'à un quart de son ancien potentiel, au mieux. Les rivalités entre les membres du Cercle exalté s'exerceront à travers d'anciennes sociétés-écrans de DSVP!, faisant d'eux des compétiteurs plutôt que des collaborateurs. Il y a également le problème du rachat des bases de données du groupe qui constituera en lui-même une activité douteuse pouvant attirer l'attention des agences du maintien de l'ordre. Les Exaltés tentant de maintenir en vie l'esprit de DSVP! après sa mort physique doivent se protéger lourdement (et donc rendre leur activité d'espionnage lente et peu dynamique) ou s'exposer à d'autres enquêtes de la part des Agents.

Les Allumeurs

Et voilà, enfin une authentique conspiration maléfique et mystique. Mais est-ce vraiment une conspiration si elle n'est pas réellement secrète ? Les Allumeurs ont un site web, des membres reconnus publiquement, des brochures et des livres que vous pouvez acquérir dans les librairies New Age, ils ont des propriétés et paient des impôts.
Ils sont aussi basés en Australie mais les agences des USA et de l'Australie sont suffisamment proches pour que cela ne gêne pas trop Delta Green.

Stimulus

Contrairement à la plupart des fronts du Culte, les Allumeurs ne font que peu de chose illégales. Ou, pour être plus précis, leur comportement institutionnel et leur raison d'être ne sont pas opposés à la loi. Quelques individus peuvent devenir fous et faire un carton dans le bar du coin, ou enterrer quelqu'un vivant, ou extraire violemment tout le cartilage de leur propriétaire et fabriquer une sculpture de Polype avec, mais ce sont des actions de personnes se trouvant appartenir à l'organisation, pas des actions du groupe des Allumeurs lui-même.
Une voie permettant d'enquêter sur les Allumeurs est de se préoccuper de crimes occultes et découvrir qu'un coupable était membre de haut rang. Suivre cette piste mène à un nombre surprenant d'Allumeurs se trouvant actuellement incarcérés dans ces lieux propres, bien éclairés où l'on met les déments. En dépit des faibles capacités de contrôle démontrées par ces criminels fous, ils se ferment totalement quand on leur pose directement des questions sur les Allumeurs. Il est possible de les duper pour leur faire dire quelque chose, mais cela entraînera la plupart du temps des délires si incohérents et si tordus que les véritables indices seront étouffés sous une avalanche de logorrhée.
Lorsqu'un Agent parle directement à un Allumeur libre et capable de s'exprimer à propos de ses collègues internés, la réponse risque d'être une variante méprisante de « Ces gens ne sont pas des nôtres. Ce sont des échecs. Ils ont tenté de porter à bout de bras une philosophie supérieure et leurs esprits se sont effondrés sous le poids. Ne les appelez pas des Allumeurs. Je suis à peu près sûr que leur carte de membre a expiré ». Si on lui suggère que quelque chose pourrait clocher avec cet enseignement qui a laissé tant de gens sur le carreau, la réaction se fait tout aussi cinglante : « Vous buvez ? Est-ce que les



actions d'un conducteur alcoolique devraient vous empêcher de vous servir une bière ? Bien sûr que non. Ne jugez pas les forts et les sages avec la destruction apportée par les quêteurs ignorants dépourvus du jugement nécessaire pour savoir qu'ils s'impliquaient dans quelque chose qui les dépassait ».

Surveiller des Allumeurs de haut rang est le meilleur moyen de vivre des moments intéressants. Même s'ils n'outrepassent pas la loi, il y a de bonnes chances pour que certaines activités liées au Mythe soient au menu, surtout si quelqu'un du Culte vient avec une demande de sorcellerie « quelconque ».

Rejoindre les Allumeurs est possible. Ses enseignants insistent pour encaisser un premier versement avant d'accepter des étudiants, et fournissent ensuite des exercices ennuyeux et épuisants intellectuellement, des devoirs pendant des années avant de commencer à pratiquer la moindre magie. Bien avant cela, les étudiants auront suivi divers cours censés améliorer la mémoire ainsi que quelques rétroactions biologiques de base et jeux de visualisation pour augmenter la confiance en soi. Les Allumeurs présentent tout ce fatras comme s'il s'agissait de secrets cosmiques, mais ce n'est en fait guère plus que ce que n'importe qui pourrait obtenir en passant du temps à faire du yoga, de la méditation et une poignée de prises de parole en public. Bien entendu, ces autres méthodes rendent rarement quelqu'un aussi vaniteux que les membres du groupe.

Arrêter ou interroger un Allumeur mène généralement à deux situations en fonction de son état mental. S'il est déjà fou, il se met à caqueter, à menacer et à délire, mais ne révèle rien sur ses complices ou sur les actions internes au groupe. Choisissez-en un sain d'esprit et vous n'obtiendrez qu'indignation et menace de représailles légales.

Réponse

Ces menaces légales ne sont pas des paroles en l'air : certains Allumeurs publics sont des avocats. Leur attitude globale est « Vous pouvez ne pas être d'accord avec notre point de vue. Nous nous en moquons. Méprisez-nous autant que vous voulez. Mais quand vous commencez à nous harceler personnellement et à vous mettre dans notre chemin, alors vous outrepassez vos droits ». Si les Agents sont des employés du gouvernement américain commettant des actes délictueux sur le sol australien… disons que c'est encore mieux.

D'un autre côté, si des Allumeurs avancés sont harcelés par des Agents trop curieux, ils risquent d'utiliser leurs pouvoirs pour montrer l'étendue de leur colère. Les Vampires de Feu sont une arme de choix pour les Humbles puissants (le sortilège permettant de les invoquer et le premier que Glass a commencé à enseigner), mais un Étincelant vraiment ambitieux et vraiment énervé pourrait opter pour une Horreur Chasseresse. Bien évidemment, cela complique les choses parce que cela demande le sacrifice d'un être pensant, qui dans ce cas risque fortement d'être un des Humbles. Un autre meurtre veut dire une autre série d'indices et une autre chance d'atteindre quelqu'un légalement.

La principale faille des plus puissants Allumeurs est leur trop grande confiance en eux. Ils n'iront pas jusqu'à se mettre devant un Agent et lui lancer un Flétrissement en plein jour, mais ils pourraient passer à la maison de sa mère et le lancer sur elle sans la tuer et en laissant une carte de visite sur place. Après tout, que fera l'Agent après ça ? Il n'existe aucun moyen légal pour démontrer l'efficacité de la sorcellerie. Dire la vérité poussera seulement ses supérieurs à douter de ses facultés mentales. S'il poursuit l'enchanteur par des voies officielles, sans crime susceptible d'être utilisé dans un tribunal, il s'ouvre aux accusations de harcèlement et risque de perdre sa place. S'il affronte les Allumeurs de façon illégale, il devra se cacher, ce qui signifie plus d'influence pour le sorcier sur le lieu et le moment de la confrontation. Comme la plupart des monstres, les Allumeurs sont beaucoup plus dangereux dans leur repaire.

D'un autre côté, Delta Green est déjà une organisation illégale et elle dispose de militaires en plus des agents du maintien de l'ordre. Une opération d'assassinat menée contre un puissant Allumeur risque de laisser un cratère fumant sur place, et pourrait mener à de nombreuses pertes et à une série de questions embarrassantes, mais au final aucun membre de la secte n'est prêt à affronter la frappe chirurgicale d'un drone Predator, ou à vingt soldats lourdement armés des Forces Spéciales ; pas seul en tout cas. Une fois encore, si un groupe d'Allumeurs est capable de rassembler ses points de magie et d'invoquer suffisamment de puissance de feu liée au Mythe pour détruire n'importe quel commando, cela nécessite de connaître le moment et le lieu exacts de l'attaque pour y concentrer toute la puissance nécessaire. Si les choses en arrivent à une telle guerre ouverte, Delta Green préférera agir de façon oblique, avec des snipers équipés d'armes à longue portée, des bombes réglées sur le contact d'une voiture, des boîtes aux lettres piégées, du poison sur des poignées et une pléthore d'outils ne nécessitant pas de regarder la cible dans les yeux. Quand il s'agit de tuer quelqu'un, Delta Green ne joue pas le jeu comme un gentleman.

Opération Nouveau Jour

Blindé de dingues racistes et salopards, Opération Nouveau Jour est une organisation terroriste suivant le modèle américain classique. Le groupe a déjà pas mal souffert à cause du Patriot Act des USA, mais son noyau dur d'adorateurs est toujours intact, ayant fait un excellent travail en se débarrassant des disciples les plus ordinaires pour gagner un peu de temps.

Stimulus

En tant qu'organisation illégale et dûment persécutée, ONJ ne dispose pas d'organes de recrutement ou de cartes de membre, et quand un membre se fait prendre pour crime de haine (ou fraude, vol à main armée ou terrorisme), il n'existe que rarement des éléments évidents pour le relier à une plus vaste armée. Cela dit, certains de ces types ont des tatouages « Nouveau Jour » ou ONJ sur le corps, qui les relient au groupe même s'ils se taisent ou insistent sur le fait d'avoir été inactifs pendant des années.

Mis sous pression, ceux qui ont vu le Grand Dieu blanc tiennent généralement bon, tandis que ceux qui se sont tenus à la périphérie laissent filer le moins d'informations possible. Certains de ceux qui n'ont pas contemplé Niot Abur Am'st préféreront purger leur peine plutôt que de trahir leurs camarades guerriers, mais ils ne sont qu'une minorité, à peine dix pour cent. Un autre quart se met immédiatement à couiner et à cracher la pilule sans réfléchir, compromettant totalement leur cellule et, à travers son leader, une partie de la couche supérieure. Le reste joue le plus finement possible, lançant de fausses accusations et livrant les camarades d'ONJ qu'ils aimaient le moins si la pression se fait trop forte.

Tenter de grimper les échelons à partir d'une poignée de sous-fifres risque de ne pas mener très loin cependant. Tôt ou tard, la piste s'achèvera sur un véritable croyant. Plutôt tôt que tard en fait.

L'infiltration est une meilleure méthode. Bien que Nouveau Jour se montre suspicieuse et fasse son possible pour vérifier l'histoire des nouveaux membres (surtout ceux qui semblent trop beaux pour être vrais), le Siège de la Haine ne dispose pas au fond du potentiel de renseignement de DSVP! ou du Cercle exalté. Andrew St. Claire pourrait demander une faveur à Harmati mais il rechignera à supplier, le chapeau à la main, le psychopathe qui désire son poste sans avoir une excellente raison pour le faire.

Entrer est un bon début, mais cela ne rend pas les choses faciles pour autant : ONJ fait passer la loyauté avant l'esprit d'initiative. Poster des questions à vos supérieurs commençant par « pourquoi » est souvent un bon moyen de se voir volontaire pour une mission suicide.

Un grand nombre d'agents d'ONJ sont en prison pour des crimes exercés dans le but de financer l'opération. Le problème est qu'ils sont difficiles à distinguer des gens qui pillent les guichets automatiques ou s'essaient au vol d'identité pour des raisons personnelles. Il y a une affaire de conspiration criminelle à la clé ici, mais personne n'a réussi à assembler tous les bouts et les prisonniers appartenant à Nouveau Jour ne vont pas donner un coup de main à moins de prendre quelques coups. Quoi qu'il en soit, les données empilées derrière toute une série de crimes peuvent pointer en direction d'une action d'ONJ avant que celle-ci ne soit menée. Les poseurs de bombes et les snipers seront ainsi arrêtés préventivement avec sur eux toutes sortes de munitions et des cartes des écoles de la ville.

Le grand prix, bien évidemment, est la cérémonie du 4 juillet. D'un côté, les chefs d'ONJ ont une tendance à garder le lieu et les préparatifs secrets, la fête offrant une occasion de coffrer la moitié des cadres du groupe en une fois. D'un autre côté, la différence entre une personne qui croit aux doctrines d'ONJ et un zélote prêt à mourir pour la cause repose sur leur connaissance d'une preuve indiscutable de l'existence d'une influence surnaturelle. Les cadres ont donc besoin d'amener autant de personnes à la cérémonie que possible.

Un groupe bien infiltré pourrait obtenir une invitation et préparer un grand groupe d'intervention inter-départemental pour l'occasion. Une bande de détectives doués et d'experts en surveillance pourrait trouver les lieux de l'extérieur et assembler la même force de frappe. Un superviseur extrêmement doué pourrait tenir l'affaire sous silence pour qu'ONJ ne soit pas mis au courant, s'enfuie et mène la cérémonie ailleurs dans un isolement complet (bien sûr, il serait plus facile de garder la frappe secrète s'il ne s'agissait pas d'arrêter une centaine de types armés, mais de tuer tous ceux à l'intérieur à l'aide de dix personnes armées de roquettes et de mortiers). Si le moment, la date et le lieu de la cérémonie étaient connus, la fin de Nouveau Jour pourrait advenir en une brillante nuit de violence.

Bien entendu, tout cela part du principe que le couperet tombera avant que leur saint patron ne se pointe.

Réponse

Individuellement, quand un croyant de Nouveau Jour découvre qu'il est la cible d'une enquête, celui-ci se lance dans une phase de réaction relativement prévisible. Tout d'abord, il nie et se referme sur lui-même. Si cela ne fonctionne pas, il s'enfuit et tente de faire profil bas, ou bien préfère le « suicide par police » (préférant emporter un policier Noir avec lui) plutôt que d'être interrogé et emprisonné à cause de ses activités au sein d'ONJ. Les crimes ne pouvant être remontés jusqu'à l'opération sont une autre affaire ; il arrive souvent dans ce cas que le suspect passe un accord avec la justice pour réduire sa peine, sous les conseils d'un avocat sponsorisé par ONJ.

Les cellules d'ONJ ont une réaction différente quand il devient clair que les enquêteurs n'en ont pas après un membre isolé mais après toute l'organisation. Plus les membres sont près du sommet, plus il est probable que leur Premier (qui est aussi leur lien avec le reste du groupe) coupe tout contact et disparaisse quelque temps (selon l'utilité et la popularité du Premier, ce dernier peut ensuite être retrouvé un ou deux mois plus tard, mort, dans un champ de soja au beau milieu du Midwest).

Certaines cellules, néanmoins, paniquent et passent en mode « siège ». Elles se replient sur un abri mis en place au préalable dans la campagne, doté de murs épais, de son propre puits, de réserves de nourriture et de munitions et d'une vue bien dégagée dans toutes les

directions. Les membres foncent sur place, s'assoient et attendent, et quand les fédéraux se pointent, ils tentent de leur offrir autant de résistance et de coups au but que possible.

Quand une cellule se la joue Fort Alamo, le reste du groupe les laisse tomber. Tout le monde à Nouveau Jour sait que c'est la procédure. Quelques messages radio à ondes courtes pour les encourager d'accord, mais à partir du moment où ils se préparent au combat, ils sont considérés comme des morts en sursis.

ONJ tente de garder la trace des agents du maintien de l'ordre s'étant dressés contre eux, cependant, et le groupe n'aime rien tant qu'inverser les rôles (à part inverser les rôles avec un agent fédéral de couleur). Les membres ont déjà piégé des maisons et des voitures, mis en place des embuscades avec snipers et même kidnappé et assassiné le fils d'un agent de l'IRS qui avait traqué un donateur n'appartenant pas au Culte. Et puis il y a le petit pourcentage de Capitaines et membres de plus haut rang qui peuvent utiliser la magie, ce qui ajoute une couche tactique supplémentaire à la mêlée. Les agents du maintien de l'ordre, locaux et fédéraux, ne vivent pas sous couverture. Si leurs adresses personnelles ne sont jamais données par leurs agences, il est toujours possible de les suivre depuis leur travail jusque chez eux, un prélude à l'invocation d'un Byakhee auquel on ordonnerait « tue toutes les personnes vivant dans cette maison ».

Le Sénat secret

Des intellos dans leur tour d'ivoire, aux mains propres et dotés d'une curiosité bien éveillée. Malheureusement, ils se montrent curieux à propos de choses qui risquent davantage de détruire l'humanité que toutes les bombes atomiques et super-accélérateurs jamais construits. Comme HELP, le Sénat secret pourrait bien toucher une corde sensible chez les Agents. Après tout, ce sont des personnes intelligentes qui ont voué leurs vies à la recherche. Contrairement aux Agents cependant, ils ne comprennent pas que les idées avec lesquelles ils flirtent ont leurs méthodes pour devenir horriblement réelles sans qu'on s'y attende.

Stimulus

Prouver qu'il existe un groupe d'intellectuels qui se rassemblent pour discuter de sujets relativement étranges ? Facile. Mais comme le groupe de New York de l' Algonquin Round Table, il n'y a rien d'illégal à mener de longues conversations privées en se lançant de temps à autre un bon mot entre connaisseurs. Explorer la piste des subventions gouvernementales que certains Sénateurs reçoivent demandera une petite lutte avec la bureaucratie tout en restant possible. Mais ces fonds étaient avant tout destinés à réunir le groupe, leur objectif est donc rempli.

Suggérer qu'il pourrait y avoir quelque chose de mal voire de maléfique dans les sujets qu'ils étudient est un bon moyen de s'attirer les moqueries de la hiérarchie. Les Sénateurs sont intimement convaincus que la pensée pour le seul plaisir de la pensée est une bonne chose, pour ceux suffisamment naïfs pour croire que quoi que ce soit puisse être « bon » ou « mauvais », et que tenter de limiter la connaissance ou de préserver l'ignorance est une conduite stupide et dommageable. Leur vendre l'idée qu'ils devraient fermer le livre *Le Roi en Jaune* et s'en éloigner risque de se révéler pratiquement impossible, jusqu'à ce que quelque chose d'horrible arrive. À ce moment-là, bien sûr, il sera trop tard.

Le pire dans tout cela est qu'un scénario plausible serait : les Agents avertissent les Sénateurs à propos du livre. Les Sénateurs les ignorent. Le livre libère ses horreurs et quelques membres disparaissent. Ceux qui restent mettent le drame sur le dos des Agents (si Roger G. Ash tentait personnellement de les manipuler dans cette direction, il les rendrait suspicieux, mais il a l'Entrevie à sa disposition pour rendre les choses plus faciles).

Voler le livre n'est pas impossible ni même très difficile pour une personne douée ou volontaire. Cela ne servira à rien, cependant, ce dernier ayant été envoyé à une petite maison d'édition. Roienjaune.pdf est sur tous les ordinateurs portables des Sénateurs et réside dans une poignée de serveurs de l'université ainsi que sur certains sites de partage publics.

Tenter d'empêcher l'impression du livre est envisageable, que ce soit ouvertement (en abusant de l'autorité gouvernementale pour accuser le distributeur de tentative d'évasion fiscale ou de contrefaçon) ou discrètement (de nombreux agents de terrain pourraient comparer les mesures de sécurité employées par l'éditeur avec voler sa sucette à un enfant).

Une meilleure méthode consisterait à changer le texte juste avant son impression. Les Sénateurs ont tous leur copie limitée, reliure cuir, et le temps qu'ils pensent à lire la version destinée au marché de masse, il sera trop tard pour rappeler les exemplaires et le budget sera insuffisant pour une réimpression.

Bien entendu, pour faire cela, les Agents devront nécessairement lire la pièce tout entière.

Tout cela part du principe que les Agents commencent par les membres du Sénat secret et remontent vers le haut, après avoir noté certains thèmes liés au Mythe dans leurs travaux, par exemple, ou après avoir simplement entendu parler d'une future réimpression du *Roi en Jaune*. Il est aussi possible qu'ils soient sur la piste d'Ash et tombent sur le Sénat secret grâce à son appartenance au groupe. Les Sénateurs ne sont pas prêts à voir leur ami se faire diffamer et résisteront à l'idée que la formation de leur groupe fut autre chose qu'une idée spontanée de leur part.

Une stratégie pour les convaincre de la terrible réalité du Mythe serait de les exposer directement à ce dernier. Certains Agents

sont capables de lancer des sortilèges et des incantations hypergéométriques complètes. Exposer la sensibilité des Sénateurs à un Byakhee pour le moins déstabilisant pourrait suffire à les convaincre que le surréalisme latent du *Roi en Jaune* est davantage qu'une œuvre de l'imagination. D'un autre côté, dans bien des cas la pire façon pour détourner un esprit brillant et inquisiteur de la magie est de faire la démonstration concrète de l'existence des extraterrestres et des possibilités permettant de communiquer avec eux.

Il n'existe aucun moyen légitime de s'en prendre au Sénat, et les accusations montées de toutes pièces ont de grandes chances d'être découvertes par l'intelligence acérée, la réputation sans tâches et les liens puissants dont disposent les Sénateurs.

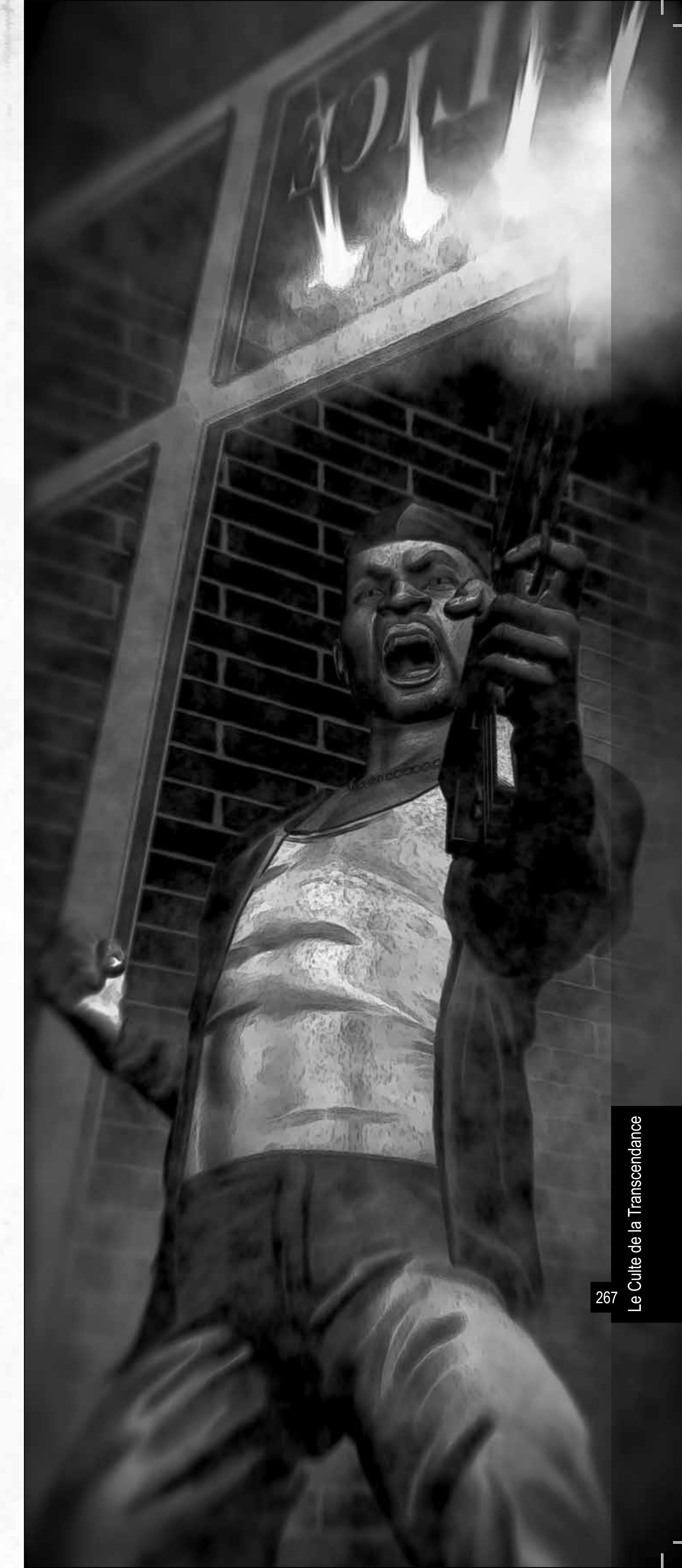
À part Roger Ash, ils sont pitoyablement vulnérables à un simple meurtre, bien entendu. Si les Agents pensent vraiment agir pour le mieux. Est-ce que le meurtre de JFK a mis un terme à ses idées, est-ce qu'il ne les a pas rendues plus prégnantes encore ?

Réponse

Les Sénateurs individuels sont susceptibles de découvrir la curiosité des agents fédéraux avec une juste indignation. Les représailles pour de tels actes passeront d'abord par des voies non officielles : ils appelleront leur ami Beltway au département de la Justice ou leur collègue président, ou le lobbyiste qu'ils ont rencontré à la fête de l'ambassadeur, où ils lâchent le mot qui passe de ponte en ponte jusqu'à ce que quelqu'un demande aux Agents de lâcher l'affaire. Des personnes n'obéissant pas à cet avertissement finissent à découvert. Des photos apparaissent sur le blog des Sénateurs secrets, avec une liste d'« incidents » méticuleusement documentée. Suivent des témoignages indignés sur les abus d'autorité du gouvernement nommant les Agents en particulier. Il est possible que des manifestants se rendent devant leurs bureaux et qu'une campagne de mailing soit organisée pour demander leur renvoi.

Il est aussi possible que les Agents restent sagement anonymes et optent pour des stratégies illégales (mais efficaces) de discrétion et d'isolement. Ou de meurtre. Mais si les Sénateurs risquent en regardant des actes de camouflage de n'y voir que les signes d'une terrible malchance, Marisa Encinanto et Roger Ash lui-même sont plus susceptibles de répondre par des représailles occultes. Marisa peut envoyer quelques goules ainsi qu'une Maigre Bête de la Nuit ou deux, mais si ces monstres sont tués, les autres goules refuseront d'aller au charbon et les craintes de perdre davantage de Santé mentale la rendront réticente à l'idée d'appeler un autre assaillant du Mythe.

Ash, d'un autre côté, n'a pas de semblables scrupules. Il voit le Sénat secret comme son petit projet personnel et se montre protecteur envers lui. Pour ses stratégies, voir page 269.



White Fire

White Fire n'est pas là pour remplacer ou affronter les réseaux nationaux de distribution de drogues. Le groupe est davantage une organisation auxiliaire qui ajoute une dimension philosophique au trafic de drogue, au meurtre et à un mode de vie basé sur la violence. Au lieu de faire ce qu'il fait parce que cela semble un bon moyen de faire de l'argent, il le fait au nom d'une religion de revanche et de supériorité.

Attaquer le Sénat secret et les Allumeurs est difficile parce que ces groupes sont légaux et leur façade est largement légitime. White Fire est l'opposé. Parce que tout ce qu'il fait s'oppose à la loi, tout ce qu'il fait est caché et protégé ; il ne présente aucune fausse normalité à détruire.

Stimulus

Vous voulez trouver White Fire ? Trouvez un flic capable d'interpréter les graffitis locaux des gangs et faites un peu de route avec lui jusqu'à ce qu'il repère leur marque. Taquinez quelques traînards, consultez quelques indics, violez quelques droits civiques si vous voulez, mais dans l'ensemble posez des questions. Les gens savent.

Le gang typique traite la drogue et la violence comme des moyens, avec l'argent et le pouvoir comme fins. White Fire voit la violence et le pouvoir comme des fins, et l'argent et la drogue comme des moyens. On trouve facilement des personnes qui ont une dent contre le groupe.

Vous pouvez écumer les innombrables prises quotidiennes d'une ville pour y chercher les tatouages ou les scarifications du groupe, mais contrairement à ONJ, la culture de White Fire rejette ce genre de marques permanentes au profit des slogans, des signes et du jargon.

Une fois que vous en avez trouvé un... quoi ? Le croyant moyen de White Fire a peu de chances de croire aux promesses du système légal ou de toute personne liée à l'autorité, pousser l'un d'entre eux à livrer des informations nécessitera donc de la ruse, une surveillance à long terme ou une forte dose de chance. Placer une accusation de cambriolage, de vol à main armée, d'agression ou même de meurtre sur la tête du fauteur de troubles est souvent possible. Un de moins dans la rue. Mais cela ne fait pas grand-chose au culte.

L'infiltration n'est guère plus utile, même si vous avez la peau noire et n'irradiez pas « l'autorité » par toutes les fibres de votre corps. White Fire est organisé de manière tellement fluide que chercher une « hiérarchie » ou une « chaîne de commandement » ressemble à chercher le nuage principal au milieu d'une tempête. Tout est une question de qui connaît qui, et à quel point. Si vous n'êtes pas connu, on ne vous confiera rien de plus important qu'un message mineur à porter, peu importe à quel point vous avez l'air d'être « doué ».

Pour démonter la structure locale tout entière, la meilleure méthode serait de passer beaucoup de temps à examiner des rapports, rassembler des informations et à surveiller.

Comme son frère jumeau ONJ, le culte de White Fire est le plus vulnérable pendant ses jours saints. Comme ONJ, il y a des partisans et des opposants pour garder ces moments discrets et les faire au contraire les plus énormes possibles. Un raid décisif lors de la cérémonie d'invocation pourrait décapiter White Fire en un coup, mais tout comme avec ONJ, garder le raid secret et affronter ce qui sera invoqué pourrait faire tourner l'attaque au désastre.

Réponse

Il est étonnant de voir un fanatique religieux qui sait qu'il servira emmené au ciel pour festoyer après sa mort agir en pratique comme un nihiliste qui n'a rien à perdre. Les fauteurs de troubles qui ont rencontré la figure religieuse du culte n'ont aucune peur des flics, de la prison ou de la mort. Si on lui donne une chance de partir dans un combat glorieux contre les esclavagistes du peuple de glace (et d'offrir à White Fire un peu plus de crédibilité au passage), un disciple pur et dur s'en saisit.

Même les nouveaux venus qui ont rejoint le groupe sous la pression des pairs, mêmes les hypocrites qui espèrent que tout le fatras religieux les aidera à rester avec le troupeau, même eux sont susceptibles de succomber finalement au désespoir et d'opter pour un suicide policier plutôt que de faire face au mépris de leurs camarades.

Cela dit, un grand nombre de croyants de White Fire préféreraient vivre pour Astom Niturba que mourir pour lui. La prison n'est au pire qu'un inconvénient, au mieux une route vers la popularité. Jour après jour, elle sert de pénitence pour celui qui a été insouciant ou d'exemple supplémentaire de l'oppression par les Blancs. La plupart des membres de White Fire ont été recrutés dans des pénitenciers ; quand ils retournent en prison, ils reproduisent le phénomène en recrutant de nouveaux membres à leur tour.

Il est possible qu'un leader charismatique de White Fire puisse se montrer plus dangereux pour un Agent dans une prison de haute sécurité plutôt que dans la rue. Derrière les barreaux, il peut se constituer une congrégation, offrir protection et assistance aux jeunots facilement impressionnables. Ces cibles vulnérables ont davantage besoin d'un gang, résistent moins aux dogmes et pourraient sortir plus tôt que les criminels endurcis accusés de deux crimes et d'une série d'actes illégaux. Une fois leur peine purgée, ils seront prêts à lancer une attaque (suicidaire ou simplement criminelle) contre l'Agent qui a enfermé leur mentor, un Agent qui ne les a jamais vus et n'a aucune idée de leur venue.

Le tiers du milieu : les Sièges

Les Acolytes qui font le sale boulot pour les quatre Sièges sont détachés du consensus humain, et leurs maîtres les Évêques le sont encore davantage. Ils sont néanmoins

encore reconnaissables comme humains et poursuivent des buts compréhensibles... même s'ils le font souvent à travers des méthodes inhumaines ou en suivant une éthique bien différente de la normale.
En règle générale, les Sièges sont moins préoccupés par la vengeance. Ils préfèrent résoudre leurs problèmes plutôt que réparer les torts. Si un puissant Allumeur est incapable de pardonner une insulte faite à sa dignité, les Sièges seront tout à fait capables d'aider un groupe d'Agents si c'est le meilleur moyen de les écarter de leurs affaires sur le long terme. Le chef à la tête d'un Siège est bien entendu un facteur essentiel pour estimer sa réaction.

La Peur

Lyle Ramshaw n'a que peu de contrôle politique ou social sur les fronts du Siège de la Peur. Il travaille derrière la façade ou, pour être plus précis, en dessous. Il est l'agent du Culte dans les Contrées du Rêve et nul dormeur n'est à l'abri.
Chas Antoniwicz lui est diamétralement opposé. Il est capable de manœuvres légales brillantes pour organiser et financer les fronts du Siège de la Peur, et trop malin pour offrir une prise aux tribunaux criminels.
Au sommet se trouve Harmati, le plus fou, le plus vicieux et le plus colérique de tous.

Stimulus

Les deux branches majeures du Siège de la Peur sont ceux qui espèrent (HELP) et les réactionnaires (AACE). Une enquête standard portant sur l'un des deux mène à un fatras enchevêtré tournant en rond, mais des Agents commençant par un bout et avançant patiemment, petit à petit, finiront par atteindre le cabinet juridique d'Antoniwicz, Blackbell & Morse. Malgré toute la puissance du Cercle exalté (dont il reste un membre), Antoniwicz ne peut effacer des accusations portées contre lui, détruire les archives du tribunal, ni effacer les attaques de la presse à scandale qui auront détruit sa carrière et celle de son accusateur.
Fouiner près de son cabinet juridique soulève d'intéressantes questions. Pourquoi un assistant du procureur disgracié bien qu'expérimenté s'est-il lancé abruptement dans le droit des affaires et des propriétés ? Pourquoi Chas Antoniwicz ne signe-t-il aucun document, ne prépare-t-il aucun dossier, ne facture-t-il aucune heure ? Que fait-il de son temps ?
Chas « chevauche » Clara Blackbell et Jeanette Morse, des personnes vulnérables qui ont pu être poussées à enfreindre la loi, puis à être victimes de chantage à cause de cet acte, aussi violemment que possible, les forçant à travailler le plus dur possible pour faire fructifier l'argent du Siège, cacher les paiements adressés aux Orbitaux, financer AACE, administrer les compagnies écrans, payer les techniciens qui gèrent l'œil du voisinage maintenir les actes de fiducie à jour. Chas garde également le doigt sur le pouls de la communauté légale, cherchant des avocats avec lesquels il n'a aucun lien direct mais qu'il pourrait appeler en cas de besoin. Les besoins spécifiques du Siège sont (1) des avocats de la défense pour le pénal bien sûr, mais aussi (2) des experts en délits civils, surtout en diffamation et calomnie. Il joue énormément au golfe enfin.
Lyle Ramshaw, d'un autre côté, n'a que peu à faire avec les besoins superflus du quotidien. S'il n'est pas dans les Contrées du Rêve à assassiner ou à torturer, il se contente de tuer le temps qui passe. Ce dernier hobby pourrait bien être sa perte, emportant au passage une bonne partie d'un des Sièges. Quand Lyle a commis ses premiers crimes, la science médico-légale était loin de ce qu'elle est devenue, pas plus que la collecte de données et l'analyse d'informations. Harmati fournit à Lyle ses victimes (ses hommes de main lui livrent des fugueuses à domicile) parce que Lyle est très loin d'être aussi connu que son chef ou bien Antoniwicz, mais s'efforcer de donner à un tueur en série vieillissant sa dose de meurtres permet d'éviter certains imprévus.
La chasse aux jeunes victimes est gérée de façon professionnelle mais Lyle pourrait faire une erreur au moment de la prise. Il pourrait laisser une forme de preuve médico-légale, n'ayant pas été élevé à une époque où une simple fibre en nylon peut être remontée jusqu'à l'usine qui l'a produite. Se débarrasser du corps est aussi géré avec un certain aplomb, mais le niveau de discrétion dont peuvent faire preuve dans une petite ville des étrangers qui ne parlent à personne et ne font que se rendre chez le vieux Ramshaw, traîner à l'hôtel pendant quelques jours en alignant les Sudoku ou en regardant la télé, puis revenir chez le vieux Ramshaw, puis partir pour de bon, ce niveau-là est limité. Ajoutez à cela le mépris total que tous ses voisins ont pour lui, et vous verrez que tôt ou tard quelqu'un va poser officiellement la question sur les activités louches de Lyle.
Une fouille de sa maison révélera une galerie des horreurs et Lyle se mettra à ramper et à supplier avant de livrer Harmati et tous ceux qu'il connaît durant ses appels pitoyables à la pitié. Il le fera tout du moins jusqu'à ce qu'il puisse attraper un Agent endormi dans les Contrées du Rêve ; ses demandes se feront alors nettement plus assurées.
S'en prendre à Harmati lui-même est une grosse affaire. Il est riche. Il a des relations. C'est un puissant sorcier et il a accès à des Portails qui peuvent lui faire traverser le pays sans avoir à passer par un aéroport. L'envoyer en cavale risque néanmoins d'avoir des effets néfastes sur Antoniwicz (qui n'osera pas outrepasser les limites de son autorité mais devra tout de même prendre des décisions pour les fronts). Les Orbitaux cesseront de recevoir des ordres, et leurs mains oisives pourraient bien trouver quelque chose à faire. Ce sera la même chose pour les dupes d'AACE et de HELP. Libérés de l'astuce corrosive et de la vision d'ensemble d'Harmanti, ils commenceront à agir pour eux-mêmes. Délaissés par l'argent et l'aide légale d'Antoniwicz, ils se mettront dans des ennuis qu'ils ne pourront pas gérer.

Réponse

Les Agents qui se concentrent sur les fronts d'Harmanti risquent d'être examinés par les membres d'AACE. Ces derniers se voient généralement décrire la cible comme un agent d'une « puissance étrangère » qui chercherait à recruter pour un de ces groupes d'extrémistes. S'ils s'en prennent aux Acolytes, la surveillance se fait plus étroite encore. Si Antoniwicz est attaqué par une personne qu'il peut identifier, ce dernier opte pour la réponse la plus raisonnable : il offre une carotte et un bâton. Pour la carotte, un énorme pot-de-vin prenant la forme de ce qu'il pense que son tourmenteur veut à tout prix (il dispose d'un grand nombre de chercheurs indépendants qui pourront trouver pour lui ce que c'est), une position politique, de l'argent, du statut social, la direction d'un organisme caritatif valant plusieurs millions de dollars ? Il peut fournir tout cela. Pour le bâton, la menace d'un assaut légal. Quand il fut accusé de viol, des contre-procès, accusations publiques et une myriade d'assignations à comparaître ont fait un enfer de la vie de son accusateur mais aussi de celle du procureur qui soutenait l'affaire, des agents qui avaient enquêté et conduit l'arrestation et d'un technicien de laboratoire, juste pour faire bonne mesure. Ce dernier n'a pas fini de payer la facture.

Ramshaw, d'un autre côté, est une éponge pathétique s'il se voit attaqué ou arrêté dans le monde matériel, mais sa vengeance nocturne repose seulement sur sa capacité à retrouver le Moi onirique de ceux qui lui font du tort. S'il ne peut les trouver, il se console en attaquant les idéaux auxquels ils tiennent. Son influence sur les Contrées du Rêve ne suffit pas pour faire sauter Amnesty International ou autre, mais il peut pousser un grand nombre de gens à se sentir mal à l'aise face au logo du groupe.

Harmati ? Il n'y a rien qu'il ne puisse faire. Il pourrait enfermer un Agent dans un autre corps, un dont il pourrait se débarrasser plus facilement. Il pourrait lancer un Vampire de Feu sur le bâtiment dans lequel il travaille, juste après la tombée du jour, avec pour ordre de tuer tout le monde à l'intérieur. Des Chiens de Tindalos, des Horreurs Chasseresses… il pourrait faire pleuvoir sur sa tête toutes les terreurs du surnaturel s'il pense être poursuivi, sans se soucier des éventuels témoins et victimes.

Aussi désastreux qu'un tel assaut occulte puisse paraître à court terme, il pourrait se retourner ironiquement contre Harmati et le Culte tout entier. Exposer un bâtiment rempli de militaires ou d'agents fédéraux aux horreurs du Mythe pourrait créer une foire au recrutement pour Delta Green grâce aux survivants (s'il y en a). Cela pourrait même permettre de réinstaller le groupe officiellement. Bien évidemment, Harmati pourrait alors avoir déjà réalisé son erreur et décider de s'enfuir grâce au Mariage Final avant de s'installer dans la maison de Stockholm.

La Chair

Le Siège dispose de trois leaders, mais d'un point de vue organisationnel, Roger Ash et l'Innocent ne forment qu'une unique entité. Que vont penser les Agents de Delta Green de tout cela ? Ils montent au sommet de l'arbre de la connaissance interdite du Culte et découvrent non pas un maniaque grandiose mais une paire d'intellectuels en tweed, à la voix douce, ainsi qu'un jeune homme dont la bouche chante comme ruisseau sauvage et qui semble avoir à peine plus de sens qu'un cours d'eau au milieu d'une forêt.

Contrairement aux représailles violentes et à la cruauté défensive des autres Sièges, l'approche de la Chair semble (peut-être à juste titre) molle et détendue. Ce sont des gens qui ne sont pas motivés par la colère, la justice ou la fierté. Juste des gens qui savaient ce qu'ils voulaient, étaient prêts à tout faire pour l'obtenir… et l'ont obtenu.

Stimulus

La route menant à Roger G. Ash est sombre et tortueuse. Il est membre du Sénat secret, mais d'autres nihilistes lugubres le sont aussi. Il est membre de la Fraternité du Nouveau Potentiel, et était aussi membre de son ancêtre meurtrier, mais il n'existe aucune trace écrite faisant de lui le leader ou indiquant que l'argent provient de lui ou va dans sa direction. Quant à la Société Dorian Gray, il s'en est protégé, bien que son secrétaire Steven Phillips y occupe une place importante sous le pseudonyme « Clifford Montgomery ». Et de temps en temps, Phillips/Montgomery devient Ash, son corps emprunté grâce aux magies du Culte de la Transcendance.

L'esprit de Phillips, quand il anime le corps de Ash, est celui d'un leader volontaire. Il met de côté son corps plus jeune et essaie d'endosser l'âge et l'aphasie de son maître, et est récompensé par les myriades de délices que la Société Dorian Gray peut offrir. Il connaît son rôle de Ash à la perfection, répondant sans réfléchir aux questions portant sur l'historique de son corps d'emprunt comme si c'était le sien, et a même partagé nombre de ses rêves grâce au pouvoir de l'Entrevie. La moitié du temps, quand il ne se concentre pas intensément, il croit sincèrement être Roger G. Ash. Il connaît toute sa poésie par cœur. Bien entendu, les dégâts infligés à ses centres verbaux l'empêchent de les réciter.

L'Innocent n'a aucun extrait de naissance, aucun numéro de sécurité sociale, aucun passeport. Ses empreintes ne sont dans aucune base de données. C'est un code, une énigme, un mystère, et il ne peut même pas répondre aux questions en anglais. Il ne craint pas la douleur et mourrait avec joie pour protéger Ash, qu'il accompagne la plupart du temps quand il sort du manoir Vagnoptus.

Le maillon faible de la chaîne est le docteur Henry Nemmers. Son rôle principal au sein du Siège est d'enterrer les indices menant à la Alta Vendita, au *P'Dwahr M'Ankanon*

Nyarlathotep et à tous les autres excès historiques des différents groupes du Siège. Par nécessité il se retrouve à explorer toutes sortes de culs de sac, en compagnie parfois de l'Innocent pour des raisons seulement connues de Roger G. Ash.

Ironiquement, il est le plus susceptible d'attirer l'attention des Agents en tant que Sympathisant potentiel. Le docteur Nemmers a un très long passif d'investigateur passionné par l'histoire des Templiers et d'expert en démontage de théories conspirationnistes européennes. Son nom risque de surgir ça et là lors de recherches liées à de nombreux événements, textes et théories occultes, surtout ceux approchant de son Siège. Toute personne recherchant des indices académiques à propos de l'adoration de Nyarlathotep va vite s'habituer à voir le nom de Nemmers un peu partout, et à lire ses rejets secs mais méticuleux de tout ce que les Agents connaissent comme étant la vérité.

En tant que personne, Nemmers est charmant, amical, avunculaire, mais un peu... déconnecté. Ce n'est pas qu'il ne vit un peu perdu dans ses pensées. Un test réussi de Psychologie crée un sentiment indistinct qu'il ne s'agit pas d'un homme sain et bien ajusté mais de quelqu'un (peut-être quelque chose) qui mériterait un Oscar pour sa performance. Ses réponses sont un peu trop raffinées, son argument étrangement dépassionné, même ses traits d'astuce et son humour un brin mécanique, sonnant faux.

Si on enquête sur lui, Nemmers semble toujours avoir pris un congé sabbatique ou faire des recherches ou officier en tant qu'intervenant dans des zones voisines d'activités du Nouveau Potentiel, de Dorian Gray ou du Sénat secret. Il a créé une provenance totalement fausse pour la copie du *Roi en Jaune* que Marisa Encinanto a montré au Senate. Il a enseigné pendant trois mois en Californie juste avant qu'un groupe de la Fraternité n'y soit monté, et il continue de s'y rendre pour les vacances durant les périodes sacrées pour le Bouc Noir des Bois. Quand il ne vole pas en direction de la côte Est des USA, il se rend en Afrique du Sud. Ces voyages lui servent officiellement à voir sa sœur, un cadre de la société de papeterie Farthingdale Paper Products. En vérité, sa sœur est morte et fut enterrée au Maroc en 1985. Bien qu'il ait détruit les documents officiels liés à celle-ci, il n'a pas réussi à trouver le certificat de décès établi par l'hôpital ou à nettoyer toutes les rubriques nécrologiques des journaux.

Réponse

Affronter l'ersatz de Ash, c'est-à-dire le corps de Ash avec un sous-fifre caché derrière les yeux, offrira un étonnement bon tain, un renfermement, du déni et (en poussant un peu) un effondrement aphasique, qu'il soit feint ou réel. S'il parvient à se débarrasser des Agents, le faux Ash parle de l'événement au vrai Ash et attend ses instructions. Si les Agents veulent l'arrêter immédiatement, il va en prison et y pourrit, content de détourner l'attention du véritable Évêque.

Parler au véritable Ash, parce qu'ils ont compris d'une façon ou d'une autre l'échange de corps parce qu'ils pensent (à raison !) qu'il est le pouvoir derrière le trône ou parce qu'ils essaient d'y comprendre quelque chose, risque d'être encore plus déroutant, notamment à cause de la présence l'Innocent aux côtés du suspect, souriant et faisant de vagues gestes de la main en ignorant les conventions sociales vis-à-vis de l'espace personnel de chacun. S'ils tentent d'emporter Ash, de l'abattre ou de jouer les durs, l'Innocent s'en mêle. Rasoir Spectral, Terrible Malédiction d'Azathoth, morsures, la totale. Mais il est plus probable que Ash ait au moins une chance de leur parler d'abord et, s'ils veulent s'en prendre à lui, de poser une simple question.

Il leur demande ce qu'ils veulent. Il réfléchit alors honnêtement à la réponse, essaye éventuellement de clarifier certaines choses, avant d'accepter ou de proposer une contre-offre raisonnable.

L'encadré suivant offre un exemple de dialogue avec Ash, des réponses possibles à des questions, des insultes ou des requêtes probables. Si vous voulez vraiment utiliser le texte tel quel, parfait, mais il vaudrait sans doute mieux s'en servir comme guide pour interpréter le personnage.

Nemmers, le plus accessible, est certainement le plus dangereux. Pas seulement parce qu'il a les capacités pour envoyer une Horreur Chasseresse à leur encontre. Non, le péril qu'il recèle est qu'il est un excellent menteur, qu'il sait ce que des investigateurs occultes veulent entendre et qu'il peut leur fournir juste assez d'informations et de conseils pour gagner leur confiance. Une fois cela fait, il pourra cacher les possessions du Siège juste avant qu'ils n'arrivent, leur donner de fausses informations dangereuses ou monter un piège élégant (comme s'arranger pour qu'ils soient dans un avion en direction d'un village éloigné de pêcheurs en Alaska avant d'envoyer cette Horreur Chasseresse).

L'Avarice

Aussi impitoyable que le Siège de la Peur et aussi pragmatique que le Siège de la Chair, le Siège de l'Avarice affronte ses ennemis avec les moyens les plus efficaces possibles. Le premier instinct de Yakashima le porte vers la violence la plus meurtrière, et il n'a pas peur de se salir les mains lui-même. Bradford est beaucoup plus malin et préfère le mensonge et les diversions à la confrontation directe. Guidés par Glass, leurs forces peuvent être combinées et offrir des changements de tactique surprenants. Quant à Glass lui-même, il ne se sent pas particulièrement attaché à un corps en particulier et le Portail des Changements est toujours prêt pour lui.

Questions probables, réponses possibles

AGENT : ce que je veux ? Détruire votre culte et sauver l'humanité !
ASH : quand vous dites « sauver » l'humanité, vous voulez dire la maintenir dans son stade actuel ? Est-ce seulement possible, même en partant du principe qu'il n'existe aucune organisation tentant de nous rassembler en une communauté d'une plus grande réalité ? Regardez en arrière, des forces approchent devant lesquelles nous devons nous-mêmes nous incliner et laisser la place : les propriétaires de la Terre reviennent. Si vous voulez « sauver » l'humanité, vous feriez peut-être mieux de demander comment elle doit s'adapter pour survivre aux circonstances à venir. Ou comment lui permettre de quitter ce monde et, au passage, comment émerger enfin du berceau de ses rêves d'humanité vers un âge adulte cosmique.

AGENT : vous et votre culte avez fait des choses horribles ! La justice exige que vous soyiez arrêtés !

ASH : la justice ? Oh... bonne chance avec un tel concept. D'après mon expérience, la « justice » n'a aucune réalité objective. C'est un concept qui n'appartient qu'à l'espèce humaine et qui est de plus victime d'une telle subjectivité qu'il ne sert au fond que de mirage. Voulez-vous que nous détournions notre attention de vous, de votre famille, peut-être de votre gouvernement ou de votre pays ? Je peux essayer. Bien évidemment, je m'attends à ce que vous ayez la même courtoisie. La plus grande proximité que nous pourrions avoir avec l'idée de « justice » serait de passer un accord demandant à chacun de laisser l'autre en paix.

AGENT : je veux que vous détruisiez la Destinée et tuiez Stephen Alzis.

ASH : ne soyez pas ridicule. Contrairement à vous, je ne peux même pas essayer cela. Ce n'est tout simplement pas une action par laquelle mon flux intérieur pourrait avancer.

AGENT : pouvez-vous détruire MAJESTIC-12 ?

ASH : vous voulez dire qu'il existe vraiment un MAJESTIC-12 ? Incroyable. Bien entendu, si ce que vous dites est vrai et que vous souhaitez me voir rediriger mes ressources vers un groupe caché au sein du gouvernement américain, vous devriez peut-être considérer d'abord les dégâts que j'ai infligés à votre propre groupe secret. Je ne me considère pas personnellement apte à juger de cela. Pensez-y sérieusement. Me demander de rediriger mon venin vers vos pairs - bon sang, la violence des rivalités interdépartementales surprendrait même quelqu'un comme moi ! - revient à me laisser voir à quel point je vous ai blessés.

AGENT : je veux que vous stoppiez d'imprimer *Le Roi en Jaune* !

ASH : okay. Si je fais ça, vous me laisserez tranquille ? Je m'attends à ce que vous vous retiriez de vos positions officielles, bien entendu, et je sais combien il peut être douloureux d'abandonner une poursuite qui a donné un grand sens à votre vie. Je peux vous offrir une retraite tout à fait décente - j'imagine que parler des plaisirs du sexe, de la drogue et du reste ne ferait que vous insulter ? Non ? Mais je n'ai rien qui puisse remplacer une raison d'être. Du moins, rien que vous désireriez.

AGENT : je veux que vous démontiez la Fraternité du Nouveau Potentiel et scelliez tous les Portails que vous avez construits en Californie.

ASH : vous demandez beaucoup. Si c'est vraiment le prix à payer pour votre soutien, je peux y arriver. Je vais devoir vous demander de quitter votre travail et de vous retirer quelque part où l'on puisse vous surveiller - nous pourrons discuter des détails tout à l'heure - mais est-ce que vous voulez vraiment voir le Nouveau Potentiel démantelé ? Nous ne pouvons remettre le lait dans la vache qui a été traite comme ils disent. Si le Centre de repos ferme et que les autorités gouvernementales cessent de répondre aux questions, pensez-vous que les Familles vont abandonner leur quête et redevenir des citoyens productifs ? Je pensais que vous seriez heureux de voir ces gens rassemblés en un groupe facile à surveiller, dans une zone unique et isolée. Peut-être vaudrait-il mieux pour nos deux groupes qu'à chaque fois que vous soupçonnez un Frère ou une Sœur d'être impliqué dans quelque chose de dangereux ou d'inquiétant vous veniez m'en parler afin que je vous fournisse les éléments dont vous aurez besoin. Ce n'est pas la prévention idéale, je sais, mais la perspective d'un certain nombre d'arrestations faciles est déjà quelque chose, non ? Vous réussiriez certainement à les contrôler bien mieux ainsi qu'en les réduisant en morceaux et en laissant les fragments prendre racine un peu partout.

AGENT : la Société Dorian Gray doit être stoppée ! Ils sont répugnants !

ASH : Mm. Avant de m'aliéner un groupe d'hommes puissants, influents et sans pitié, il serait peut-être plus sage de m'indiquer exactement ce que vous trouvez de si répugnant. Il s'agit de davantage que d'un simple indignement puritain. Vous devez sûrement savoir que ces hommes vont continuer d'inhaler de la cocaïne et du nitrate d'amyle en dehors de la structure de la Société. Oh, leur attachement à un Grand Ancien vous effraie ? Je ne savais pas que vous étiez au courant. Mmm, je crains que détruire un dieu ne soit au-dessus de mes capacités actuelles, mais si c'est là votre prix, je peux me débarrasser de l'élément religieux. Cela va prendre du temps, et ceux qui sont déjà initiés ne vont pas vouloir abandonner leur maître, cela n'est pas de mon ressort. Mais je peux certainement restreindre le développement du culte. Quoi d'autre ? Les femmes ? Je ne... oh attendez, vous pensez qu'elles méritent la liberté ? Bon. Même si je prends pour acquise votre idée erronée que les humains peuvent influencer leur destinée à la façon dont des entités plus évoluées dimensionnellement peuvent le faire, nom de ces femmes ont, en fait « choisi » d'être exactement ce qu'elles sont. Compte tenu de leurs dépendances aux produits chimiques, elles souffrent moins entre les mains des membres de la Société - entre nous, la plupart n'ont aucune imagination - que si elles se retrouvaient coupées de toute substance. Vous ne feriez aucune faveur à ces dames en les renvoyant à la précarité de la rue, et je pense que la plupart se battraient bec et ongle pour rester hors de vos ridicules « programmes de traitement ».

Stimulus

Lionel Glass, dans le corps et sous l'identité de Darren French, semble être à la surface un jeune procureur plein d'avenir, mais rien de plus. Un examen plus approfondi indique un cas de TOC gérable mais résistant aux traitements. Un examen encore plus minutieux montre un homme qui prospère grâce au soutien du Cercle exalté, qui gère des contrats et des propriétés pour la branche américaine des Allumeurs et qui travaille directement pour un notaire qui siège au conseil d'administration de Dites s'il vous plaît ! Ses liens avec l'Église de l'Entrevie sont moins directs, mais son immeuble à Boston est situé juste à côté du quartier général du groupe et de sa principale adresse postale. Un des vingt-trois Anciens de l'Entrevie loue l'appartement situé juste en dessous de chez lui.

« Darren French », constitue un fil mince et subtil liant le Siège tout entier, mais c'est un fil étonnement fort et long. Ses mains sont propres, légalement (mais aussi littéralement) car il préfère laisser le sale boulot à Coulter Bradford. Insignifiant, il pourrait facilement arrêter sur de faux prétextes, mais son cabinet juridique débarquerait rapidement débarquer en criant à l'outrage à l'encontre de son jeune partenaire. Un élément qui apparaîtrait rapidement lors d'une surveillance serait l'histoire étrange d'un certain nombre de droitiers devenant subitement gauchers. Un problème difficile à cacher. D'un autre côté, pour un jeune avocat de Boston, Glass/French maîtrise un nombre terriblement avancé de techniques de contre-surveillance. Son domicile et son bureau sont nettoyés quotidiennement de tout engin de surveillance par des professionnels de la Pinkerton.

Colt Bradford est une version plus visible de son Évêque, encore connu pour son éthique impeccable (et pour sa capacité à transformer cette éthique en profit). La FOST Petroleum sert en quelque sorte de « terrain neutre » où les rivaux du Cercle exalté peuvent parler affaires et s'accorder sur la paix imposée par Bradford ; en conséquence, presque toutes les personnes importantes au sein du Cercle ont des actions chez FOST. Un des investissements immobiliers de Bradford est un bâtiment au centre de San Francisco qu'il loue à la plus grande section de l'Entrevie depuis près de vingt ans. Il n'appartient pas au conseil mais c'est un investisseur important de SeaTech, Inc., la compagnie qui possède DSVP! Enfin, bien qu'il n'admette ni ne nie appartenir aux Allumeurs (« je ne veux pas dire qu'il y ait quoi que ce soit de mal à cela »), il a été plusieurs fois vu en train d'entrer et de quitter leurs académies.

Une attention plus poussée portée aux mouvements de Bradford révèle d'autres motifs de suspicion. Son avion privé indiqué un grand nombre de vols vers des zones rurales du Massachusetts pour quelqu'un qui n'a là-bas aucun proche ni aucune propriété. De plus, il est arrivé plusieurs fois alors qu'un membre de l'Entrevie ou des Allumeurs se faisait arrêter que Bradford se rende sur place en quelques jours (toujours avec un prétexte, mais certaines raisons sont plus élaborées que d'autres).

Et puis il y a Toshiru Yakashima, qui ne laisse pratiquement aucune trace derrière lui. Pour voyager, il utilise une Plymouth grise banale dont les plaques changent tous les deux jours. Il paie toujours avec des nouveaux billets de 20 dollars. Il tue avec un pistolet dont le vol a été déclaré quelque part sur la côte Ouest, qu'il nettoie et laisse sur place une fois la besogne terminée. Des témoins pourraient se souvenir d'un Japonais dans un costume marron, s'ils appartiennent à un milieu où on ose parler. D'un autre côté, il pourrait aussi confier le boulot à un subalterne.

Si Yakashima a besoin de voyager à l'international pour faire son travail, il utilise de préférence un Portail. Autrement, il connaît quelques passeurs : jamais il n'affrontera la sécurité des aéroports, même avec les excellents passeports que le Cercle peut lui fournir. Pris à bord d'un appareil, il pourrait tenter de s'en sortir en tirant ou se contenter d'attendre de voir si sa fausse identité tient suffisamment longtemps pour pouvoir déclarer avoir simplement voulu voyager sans passeport.

Quand il ne se balade pas comme un touriste assassin, il possède un domicile à St. Louis. L'endroit est incroyablement vulgaire, un peu comme si on allait tourner une vidéo de rap dans une maison de passe. Fixations en or massif dans la salle de bain ? Et comment ! Quand il n'est pas dans le coin, il laisse parfois une douzaine de criminels locaux de ses amis traîner à l'intérieur, du moment qu'ils prennent soin de ses affaires. Ils se souviennent de ce qui est arrivé au type qui a vomi sur le canapé en cuir. Ça a duré des heures. Ils ne sont par nature guère causants face à des policiers, encore moins quand on leur parle de celui qui a sali le canapé. Ils ne pensent pas que la prison ait quoi que ce soit à offrir de pire que ce que Yakashima pourrait leur faire et ils ont parfaitement raison. De plus, ils ne savent rien. Toshiru est juste un gros dur qui a plus d'argent que n'importe qui dans leur entourage.

Cet appartement pourrait gêner les plans de Yakashima visant à devenir le seigneur du crime ultime, un de ses associés pouvant être traqués jusque là-bas et même s'y voir arrêté. Si cela arrivait alors que Yakashima était en ville, celui-ci pourrait perdre son sang-froid et tirer sur la police, surtout si celle-ci renverse quelque chose difficile à nettoyer sur le tapis. Après un tel échec de self-control, Yakashima fera de son mieux pour fuir par un Portail, abandonnant tout derrière lui. Même si l'appartement est exploré de fond en comble, il ne contient pas grand-chose susceptible de relier son propriétaire à la tonne de meurtres, incendies et actes d'intimidation et de barbarie que celui-ci à commis. Il ne collectionne pas les souvenirs.

L'autre chemin menant à Yakashima est la conséquence d'une catastrophique erreur de jugement de sa part. Ayant entendu parler d'un logiciel capable de reconnaître les visages et même les mouvements biométriques, l'Acolyte a commencé à craindre pour son anonymat. Il a donc mis le Cercle dans le coup, acheté ou détruit la compétition et commencé à perdre de l'argent sur des contrats mineurs. En conséquence, de nombreux programmes de reconnaissance faciale excluent spécifiquement le visage de Toshiru Yakashima. Si on rentre ce dernier dans la machine, celle-ci n'indique aucune correspondance. Si deux versions du visage sont rentrées, le système ne trouve aucune correspondance. Placez la même image sous deux noms différents ? Le logiciel insiste, il n'y a aucun lien. Ironiquement, si ce curieux « bug » était découvert, un programmateur diligent pourrait passer une semaine sur le programme et reconstruire le visage de Yakashima à partir des données qui étaient censées être ignorées.

Réponse

Toshiru Yakashima emploie une seule réponse face aux problèmes, revenir en déployant autant de violence que possible. Il est théoriquement au courant de l'existence de méthodes plus subtiles mais il n'en veut pas. Les Agents qui s'en prennent à lui personnellement risquent de se faire tirer dessus, surtout s'il pense pouvoir prendre le dessus et s'enfuir. Il pourrait aussi se renfermer et refuser de répondre, attendre de sortir ou de s'évader et tuer les proches d'un Agent avant de disparaître à nouveau. S'il ne parvient pas à éviter toute surveillance... eh bien, l'arrêter risque d'apporter un maigre réconfort pour toutes les pertes subies.

Colt Bradford a une certaine influence politique et toute personne voulant jouer avec lui est certaine de se faire arroser. Les députés appelleront les directeurs. Les auditions au Sénat seront menacées, les chefs qui ne semblent pas savoir ce que leurs Agents font exactement se verront réassignés et remplacés par des obsédés du contrôle. Bradford fera de leurs vies un enfer pendant une semaine ou deux avant de se calmer et de leur demander, gentiment, s'ils ne préféreraient pas parvenir à une forme d'accord. Il est tout à fait prêt à livrer Yakashima aux loups de Delta Green si cela permet de les arrêter.

Tout comme Bradford est prêt à dégager Yakashima, French/Glass dispose d'un plan de fuite minutieusement préparé et utilisant Bradford comme bouc émissaire absolu. Il peut se débrancher simultanément de tout ce que « Colt » a supervisé et le charger en plus de plusieurs crimes terribles qu'il a lui-même commis. La touche finale consisterait à offrir la position d'Acolyte au premier dirigeant du Cercle exalté capable d'arranger la mort de Bradford (plusieurs candidats potentiels ont travaillé pour la première société de Bradford, Nigerian Exploration, Inc.) Durant le chaos qui suivra, Glass abandonnera le corps de Darren French au profit d'un modèle de la nouvelle collection.

La Haine

Deux races de guerriers diamétralement opposées vénèrent le même dieu sous différentes apparences, tandis qu'au sommet le gros homme rit et rit et rit.

Stimulus

Infiltrer les plus bas niveaux de l'organisation de ce Siège est facile : ces derniers recrutent en permanence. S'approcher des plus hauts niveaux des organisations-écrans puis rejoindre le Culte de la Transcendance relève du jamais vu. Si les agents du Culte perçoivent un talent quelconque chez une personne travaillant pour le Siège de la Haine, ils le retirent de son groupe à la première occasion. Cette politique a pour désagrément de rendre les fronts à la fois moins contrôlables et moins capables ; ONJ et White Fire ont failli plus d'une fois provoquer une guerre à l'intérieur même du Culte.

Heche est le maillon faible. Il est celui qui interagit le plus régulièrement avec Opération Nouveau Jour (qu'il apprécie) et White Fire (qui l'amuse). Il contacte Nouveau Jour directement, ne faisant rien pour masquer son identité. Il reste un vendeur du marché noir, ses déplacements sont donc couverts et il ne se rend que très rarement aux USA, mais le nom Heche est connu du plus haut tiers de l'organisation terroriste.

Avec White Fire, il doit se montrer beaucoup plus circonspect, mais Nola Zewami sait que la force primale qui anime Astom Niturba accepte Heche (pour le moment) et cela lui suffit. John Black n'est qu'un leader en carton-pâte, et son âge grandissant rend plus facile sa manipulation par Zewami. Heche dit à Zewami quoi faire pour obtenir de l'argent blanchi, et celle-ci s'assure que Black le fasse. Ces étapes multiplient les risques de catastrophe, mais l'ensemble fonctionne pour le moment. Zewami connaît le nom d'Heche et pourrait le désigner lors d'une identification comme la principale source externe de financement de White Fire, mais elle ne le fera jamais volontairement et elle est la seule à disposer de ces informations. En fait, les membres les plus politiquement avertis pourraient le reconnaître comme étant un néonazi important. S'ils n'ont pas encore vu Astom Niturba, découvrir que ce type finance leur groupe aura de quoi les faire réfléchir.

Si Heche distribue l'argent, Brasseur le fournit. Ses obligations publiques bien connues de soutien de l'Union européenne et de porte-parole de la Communauté européenne l'occupent énormément, mais ses accès sont si étendus que collecter des sommes susceptibles de financer une paire d'organisations criminelles américaines n'offre guère de défis. Il reçoit de discrètes contributions, en sous-entendant souvent que cela permettra de maintenir l'Europe

compétitive face aux USA. En ce qui le concerne, le fait d'encourager la haine en Amérique sert justement à cela.
Brasseur est doué pour blanchir et manipuler l'argent, et sa réputation le protège de la plupart des yeux américains. En fait, bien qu'il soit coupable de financement politique contraire à l'éthique, il n'est pas pire que de nombreux politiciens. La différence réside dans le fait qu'au lieu d'offrir des emplois à sa famille et des contrats à ses amis, il redirige de l'argent vers des adorateurs haineux de Nyarlathotep.
Andrew St. Claire tient fermement les rênes de ses fronts. Il parle régulièrement avec Nola Zewami et est membre de rang d'Apôtre d'Opération Nouveau Jour. Il établit les plans d'ONJ discrètement : pour une fois où il suggère lui-même une certaine marche à suivre, il utilise dix autres fois le chantage ou la manipulation sur des Apôtres. Puisque plusieurs d'entre eux le haïssent aveuglément, ceux-ci sont tout disposés à soutenir tout ce à quoi il s'oppose.

Réponse

La grande ironie du Siège de la Haine est que ses marionnettes organisationnelles ont de quoi faire autant de dégâts en disparaissant qu'en restant vivaces. Détruisez White Fire et la rumeur urbaine commencera immédiatement, disant que les « médias blancs » les ont diabolisés et qu'ils ont emporté des hommes innocents dans leur désir d'emprisonner des leaders politiques noirs. Pendant ce temps, Opération Nouveau Jour publiera chaque atrocité émergeant des procès de son rival, harcelant tout membre déclaré « non coupable » et l'utilisant comme preuve qu'on ne peut pas faire confiance aux Noirs.
Si Nouveau Jour se fait démolir, la même chose arrive mais à l'envers. Toute personne ayant été eu des liens avec White Fire reçoit un topo complet sur la richesse et les liens dont profitaient les anciens Apôtres d'ONJ, tandis que les autres groupes néonazis obtiennent des martyrs pour les inspirer.
Accusé de mener des affaires illégales ou contraires à l'éthique, Brasseur se contente de rire. Sa vie tout entière a été le témoignage de son désir de rassembler les hommes. Il est la figure même de la tolérance. Et une bande d'Agents mal dégrossis pense vraiment pouvoir le faire pendre pour avoir soutenu des groupes haineux aux USA ? S'il vous plaît. Si des preuves tangibles sont présentées montrant que l'argent levé est envoyé à Nouveau Jour ou White Fire, il démissionne officiellement en proie au choc, effaré par la façon dont il dit avoir été utilisé et manipulé. En privé, il fulmine et s'assure que les Agents ne passent plus jamais un aussi bon moment en Europe.
Heche, d'un autre côté, est en cavale depuis des années. Quelques accusations de plus signifient juste que ses poursuivants doivent prendre un numéro et rejoindre la file d'attente. Poursuivi, il continue de fuir. Coincé, il tente de se dégager et, s'il échoue, de mourir en combattant. Coupé de ses sources habituelles d'argent et de subalternes, il fonce vers ses « anciennes collègues d'ODESSA » après une courte pause. Pour être sûr qu'ils l'acceptent, il passe par la maison de Stockholm et tente d'en partir avec le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*.
S'en prendre à Nouveau Jour pourrait entraîner l'emprisonnement de St. Claire pour avoir fourni un soutien matériel à une organisation terroriste. Percé à jour, il plonge. Ou plutôt son corps plonge. La minuscule mais cruciale partie restante est passée juste avant par un Portail des Changements et a fini dans une nouvelle identité. St. Claire reprend alors les affaires où il les a laissées, avec pour bénéfice principal le fait d'avoir un nouveau corps en meilleur état et susceptible d'être vicié et négligé comme il se doit.

Tiers du haut : la Maison

Le niveau le plus haut et le plus abstrait est le moins susceptible de répondre aux efforts indirects mais est aussi le plus dangereux en cas d'attaque frontale. D'un autre côté, les Maîtres sont les plus disposés à utiliser des enchantements pour interagir avec les gens ordinaires, si quelqu'un de ce type attire leur attention. Il est heureux qu'ils soient généralement relativement distraits.

Stimulus

Les gens ne découvriront pas grand-chose sur le Maison. Quelques squatters, des fous et des désespérés ont pénétré dans la demeure au fil des ans. La plupart ont péri à cause des pièges parsemant la propriété. D'autres ont comaté à l'intérieur et n'ont compris qu'ils étaient tombés sur quelque chose de mauvais que lorsque les enfants gigotants de Nyarlathotep leur sont tombés dessus pendant leur sommeil et ont aspiré leur fluide cérébral par les orbites. Si l'un d'eux réussissait à atteindre la véritable maison et voyait à travers les volets ce sur quoi elle s'ouvre ? L'embrassade d'une Épouse deviendrait pour lui un acte de pitié.
Les Épouses, par contre... voilà une piste à suivre. Cela a fonctionné pour Donnerkvist après tout (voir page 202). Il a eu beaucoup de chance, bien que le caractère positif ou négatif de cette chance soit sujet à controverse. Le Culte n'est pas toujours aussi sophistiqué que la technologie du XXIème siècle, et un enlèvement pourrait être saisi par une des très, très, très nombreuses caméras publiques qui parsèment les villes modernes. Peut-être le logiciel de reconnaissance faciale qui préoccupe tant Yakashima pourrait identifier la fille enlevée sur un quai de Berlin comme

étant celle que l'on voit ramenée de force vers une limousine dans une station essence de Stockholm.
N'importe quel Acolyte pourrait également être suivi jusqu'à la Maison, s'il a tiré la courte paille et hérité du devoir de s'occuper des Maîtres. Bien sûr ils s'y rendent par Portail, mais une puce dotée d'un système GPS suffisamment avancé pourrait au moins cesser de fonctionner aux USA pour reprendre en Suède, puis stopper à nouveau au moment où la cible quitte la planète Terre.
Si les Agents suivent un misérable criminel sexuel comme Chas Antoniwicz ou un tueur froid comme Yakashima, que vont-ils penser quand ils verront le suspect prendre un des Portail avec un air ennuyé puis émerger le jour suivant, pâle et tremblant, s'arrêtant peut-être pour vomir dans les buissons avant de monter dans sa voiture ? Les Maîtres ont encore le pouvoir de perturber et de choquer, en révélant par exemple des choses qui dépasseraient totalement une personne ordinaire et saine d'esprit. Après tout, les vers les plus poignants de Shakespeare ne sont que du charabia pour qui ne comprend pas l'anglais. Les idées les plus démentes des Maîtres ne sont que des paroles sans queue ni tête pour ceux qui ne sont pas suffisamment versés dans l'art de la pensée extra-dimensionnelle.
(De surcroît, les Acolytes et même les Évêques sont bien plus vulnérables juste après une visite de la Maison, et plus leur séjour s'étend, plus leur fragilité est grande quand ils en ressortent. N'importe quel assassin saurait comment utiliser leur distraction ; mieux encore, leur fragilité psychologique rendrait tout interrogatoire plus fructueux que d'ordinaire).
Mais oui, les Agents pourraient traquer les Épouses ou suivre les Acolytes jusqu'à la Maison. Bien que le manoir Vagnoptus ait été autrefois totalement isolé, le site commence à laisser à désirer. La zone reste entourée de murs épais, avec près d'un kilomètre de terrain à découvert de chaque côté, mais en ce XXI[ème] siècle il est possible de louer un appartement en hauteur et d'observer la porte principale et le toit à l'aide d'un puissant télescope. Il est possible de trouver des légendes sur l'endroit, surtout si les Agents fouillent les dossiers où Nemmers cache les documents historiques qu'il ne supporte pas de détruire. Ils pourraient découvrir d'une façon ou d'une autre l'existence du Pliage, que ce soit à travers Donnerkvist, Van Beveren ou la carte recopiée que le premier avait en sa possession au moment de son arrestation. Ils pourraient entrer, rencontrer les Maîtres et voir Azathoth. Ils pourraient même peut-être, peut-être, revenir dans un état suffisamment stable pour en parler. Et ensuite ?
Dévaster les lieux et exterminer les Maîtres (et les Épouses qui les protègent, et les Enfants de Nyarlathotep, et tout ce qu'ils invoqueront) ressemble plus à un niveau de jeu vidéo qu'à un véritable plan. La nation souveraine de Suède ne risque pas de laisser une vaste force armée attaquer une résidence privée et visiblement abandonnée. Même si c'était possible, Delta Green aurait du mal à rassembler le personnel et le matériel qu'un tel combat demande.
Même à imaginer que cela soit possible, la combinaison soldats + armes à feu + Mythe ressemble plus à la recette de la balle perdue que de la victoire tactique. Même en rassemblant une équipe capable de garder son sang-froid, infliger de terribles dégâts à tous les Maîtres ne fera qu'accélérer leur transformation en Dieux Extérieurs Inférieurs.
Néanmoins, si les Maîtres étaient expulsés de la Maison, le groupe actuel d'Évêques risquerait de ne pas être suffisamment préparé pour prendre leur place. Même s'ils passaient tous le Mariage Final, le désordre causé aux quatre Sièges par la perte de leurs leaders, combiné avec les guerres de succession que mèneraient aussitôt les Acolytes actuels, décimerait voire détruirait le Culte. Tuer tous les Maîtres pourrait bien interrompre la succession : les Évêques seraient les derniers à tenter le Mariage Final et, s'ils ne sont pas assez préparés et échouent, le Culte perdra les liens terribles qui empêchent actuellement les adorateurs d'Y'golonac et de Yibb-Tstll de s'en prendre aux disciples de Shub-Niggurath et de Dagon.
Suivant un plan demandant moins de subtilité et de personnel, les Agents pourraient tout simplement faire sauter la Maison. Pourquoi pas ? Acheter ou fabriquer des explosifs n'est pas très difficile pour des hommes comme eux. Poser la bombe est encore plus facile, surtout si vous disposez d'un drone piloté à distance ou d'un pilote avec un cancer en phase terminale qui se moque de mourir pour la cause. Au pire, un camion rempli de mazout contient suffisamment de liquide pour réduire le manoir Vagnoptus à l'état de gravats fumants. En guise de bonus, un simple incendie a tendance à moins attirer l'attention des unités internationales de maintien de l'ordre que des avions pilotés à distance et remplis d'explosifs improvisés.
Un contrecoup ? Effectivement, il risque d'y avoir de terribles répercussions, peut-être même un incident international si l'on apprend qu'une bande de soldats américains et des agents du renseignement ont fait sauter une maison à Stockholm sans en parler à quiconque. Mais les Agents pourraient considérer que tous ces problèmes sont mineurs et qu'ils ont raison d'agir ainsi. Détruire le Manoir, défaire son architecture totalement unique, coupe les Maîtres et leur manuel blasphématoire de leurs suivants, au détriment des deux groupes. En fait, même les capacités des Évêques eux-mêmes sont insuffisantes pour rétablir la connexion avec la Cour d'Azathoth. Combien de fois un architecte psychique de génie se voit-il inspiré et a-t-il la capacité de donner corps à ses rêves tordus ?

Réponse

Que pourrait faire un Maître si un simple humain parvenait à attirer l'attention d'un tel être (ou d'une telle chose) ? Jouer avec, probablement. Voici quelques possibilités :

- Envoyer la victime dans le futur, pour lui offrir une vision de premier ordre sur le puissant Cthulhu débarquant sur les plages comme un ouragan affamé.
- Changer de façon rétroactive le sexe de l'intrus, depuis sa naissance, pour que tout ce qu'il connaisse, ainsi que tous les documents et les photographies s'opposent à ses propres souvenirs et à ce qu'il considère comme étant sa véritable identité corporelle.
- Enfermer l'Agent dans une boucle temporelle jusqu'à ce que des conditions arbitraires soient réunies.
- Déplacer la cible d'un an dans le futur et le lâcher au beau milieu de l'Himalaya.

Et si le Maître était agacé ? Impossible à dire. Il est probablement heureux pour tout le monde que ces êtres aient évolué au-delà de la capacité de s'énerver.

Que se passe-t-il si les Agents parviennent à dévaster la Maison ? Tout cela ressemble fort au climax de la campagne. Offrez-leur un épilogue durant lequel leurs renseignements indiquent que les fronts sont en train de s'écrouler et de s'en prendre les uns aux autres. Certains se montreront plus directs et violents, d'autres s'éparpilleront comme des graines de pissenlits soufflées par le vent, mais dans l'ensemble cela constituera une victoire.

Pour l'anniversaire de la destruction de la Maison, chaque Agent ouvrira la porte en rentrant chez lui et découvrira l'intérieur de la Maison qui l'y attend. Le manoir de l'ombre sera intact, existant encore en dehors de l'espace compréhensible, mais ses liens avec le royaume humain seront désormais des portails menant à leur domicile.

Ou peut-être pas. Cela ferait sans doute un excellent cauchemar. Annoncez des pertes de SAN de 1/1D6.

Imaginez sinon que la Maison reste intacte, mais que les Agents tuent chacun des Maîtres, détruisent les Portails et maintiennent l'endroit sous une quarantaine absolue ? Le Culte restera plus cohérent après cela, les Évêques tentant de maintenir la cohérence de l'ensemble tout en essayant de passer le Mariage Final. Les choses seront néanmoins difficiles pour eux ainsi que pour leurs Acolytes.

Un an après la mort du dernier Maître, un des personnages survivants entend frapper à la porte. C'est une grande femme avec un léger embonpoint et un costume marron d'UPS. Elle tend un paquet au personnage.

Ouvert, celui-ci révèle le *P'Dwahr M'Ankanon Nyarlathotep*.

Épilogue

Aussi loin que je me souvienne, j'ai commencé à travailler sur le Culte de la Transcendance en 1995. Vous vous souvenez de 1995 ? Les libéraux honnêtes étaient encore furieux contre George H. W. Bush. 9/11 était encore le numéro que vous composiez quand votre maison était en feu. Les téléphones portables avaient la taille d'un rouleau de papier toilette à moitié utilisé et Internet était cette chose à laquelle vous vous connectiez pour laisser des messages sur le Capitaine Picard à partir des écrans verdâtres de l'université. À moins que je ne me trompe, j'ai commencé à écrire ceci sur WordStar, et Microsoft Office était encore une des saletés semées par Bill Gates.

Alors je l'ai écrit et j'ai envoyé un premier jet. Le temps que Pagan le reçoive, *Delta Green* avait fait un carton et leur vision concernant cet univers avait évolué dans une autre direction que celle que j'avais empruntée. J'avais produit une véritable histoire grand-guignolesque tandis qu'ils exploitaient désormais toutes les richesses du nihilisme et de la paranoïa millénariste. Cela n'allait pas.

Alors cette histoire attendit, et de temps à autre Scott le remettait à quelqu'un d'autre pour lui offrir un destin éditorial, ou en tirer une aventure ou une histoire mise en forme par quelqu'un qui en savait davantage sur le passé que moi. John Tynes et Dennis Detwiller se dirigèrent vers les jeux vidéo. *Delta Green* passa au D20 et sa nouvelle impression devint épuisée elle aussi. J'ai écrit pour AEG avant d'arrêter, pour White Wolf avant d'arrêter et de reprendre et en 2008 Scott Glancy et Shane Ivey me demandèrent si je voulais bien retravailler mon ancien manuscrit.

Parlons un peu des anciens textes ! Le simple fait d'importer tout cela sur les ordinateurs d'aujourd'hui était déjà un travail en soi. Cela fait, je me retrouvais face à face avec ce que j'avais conçu quand je n'étais qu'un jeunot inexpérimenté. C'était, littéralement, un premier jet du deuxième livre sur lequel j'avais travaillé. Pour comprendre, entrez mon nom dans Amazon (est-ce qu'Amazon existait déjà en 1995 ?). Vous verrez près de quatre-vingt titres surgir.

Mais la haine, l'avarice, la peur et le désir demeurent. La peur du bug de l'an 2000 a eu son quart d'heure de gloire avant de disparaître, remplacé par l'anxiété technologique et le terrorisme islamo-fasciste. Le Grand Guignol ne semblait plus si décalé, et si c'était le cas j'avais suffisamment d'expérience pour faire d'un gothique gore étrangement dépassé une marque de style et pas une erreur (en tout cas je l'espère). Nos droits à la vie privée ont disparu en faisant autant de bruit qu'un pet de lapin, faisant de mes anciennes peurs d'espionnage et de surveillance des éléments ridiculement obsolètes.

Enfin bon, au moins les gens détestent George Bush à nouveau. En d'étranges éons, tout ce qui était ancien redevient neuf.

Profitez-en bien.

Greg Stolze



Le **mensonge** est un droit — La **vérité** est un privilège — L'**innocence** est un luxe

Annexe
Mener Delta Green

Dennis Detwiller et Shane Ivey



Annexe



Mener Delta Green

Une des missions les plus cruciales du Gardien de *Delta Green* est de façonner les informations présentées aux Agents de façon à ce que ceux-ci ne soient jamais complètement sûrs de la situation. Telle est la nature de la conspiration, faite d'incertitudes, de doutes, de méfiance. Sans ces éléments, le jeu devient une simple exploration de donjon à l'époque moderne.
Voici quelques conseils pour mieux présenter les mystères de *Delta Green* de façon à surprendre, impliquer et mettre au défi les joueurs.

Le mystère et le Mythe

Les joueurs connaissant *Le cauchemar d'Innsmouth* ou les Profonds sursauteront immédiatement en se voyant confrontés à des autochtones aux yeux globuleux adorant la mer. Le Gardien ne devrait pas se contenter d'attendre et de laisser cette connaissance de joueurs influer sur la façon dont leurs personnages réagissent aux indices durant la partie. S'il s'agit d'informations que leurs personnages ne peuvent connaître, ils ne peuvent les utiliser en jeu, point final. Après tout, les Agents ne connaissent que ce à quoi ils ont été exposés durant la narration, ils n'ont pas idée des romans ou des livres que leurs joueurs ont lus. C'est le travail du gardien de décourager ce genre de discussions et de gérer les informations afin de les empêcher de détériorer l'expérience de jeu.
Il y a cependant toute une série d'actions qu'un gardien peut entreprendre pour conserver aux choses leur aura de mystère face aux joueurs comme face à leurs personnages.

Ne désignez jamais clairement les créatures

Cette idée est très importante. N'appelez jamais les créatures que les Agents découvrent par leur « nom ». Attribuer une étiquette à quelque chose diminue son impact potentiel.
Souvenez-vous de Lovecraft : « L'émotion la plus ancienne et la plus forte est la peur, et la forme de peur la plus ancienne et la plus forte est celle de l'inconnu ».

En ce qui concerne les Agents, toute créature qu'ils rencontrent peut être n'importe quoi. N'atténuez pas cette incertitude en lui attribuant un nom définitif.
Bien entendu, les Agents voudront lui donner une étiquette, assurez-vous donc de leur offrir une douzaine de noms tirés de la littérature occulte pouvant être utilisés pour un même monstre. Les Profonds pourraient être appelés « Fils de Dagon », « Enfants de la Femme-Poisson », « Enfants de la Mer », « Humanoïdes aquatiques », « Peuple de la Faille » ou autre chose encore. Vous pourriez utiliser cinq descriptions conflictuelles et vingt noms différents, et même des noms se chevauchant avec d'autres créatures (les perceptions humaines sont erronées, après tout), laissant les Agents dans le doute à chaque instant.
Cette ambiguïté est parfaite lors des situations de surprise. Par exemple, si les joueurs trouvent un sortilège appelé « L'Appel de Dagon » et l'utilisent, invoqueront-ils un Profond, Dagon voire même Cthulhu en personne ? Avant de s'y essayer, les Agents ne pourront être certains. Les fausses informations pourront être aussi complexes et dangereuses que ce que l'imagination du gardien pourra créer.

Ne vous étendez pas

Lorsque vous décrivez des choses horrifiques, n'élaborez pas trop. Décrivez sans définir pour autant. Laissez les joueurs vous poser des questions mais modifiez votre réponse pour jouer avec leur incertitude et leur peur. N'apportez jamais une réponse définitive à une question sur un événement surnaturel. Soyez évasif dans vos descriptions, maintenez les Agents dans le doute et la crainte.
Ne dites jamais quelque chose comme « le chaman Black Cod lance le sortilège Tourmenter sur vous ». Au lieu de cela, décrivez la scène ainsi : « Tandis que sa voix monte en intensité tes bras commencent à trembler, comme si une force invisible les tirait inexorablement derrière ton dos ». Décrivez mais ne définissez pas. Ce que vous dites devrait horrifier, par informer. Souvenez-vous que le Mythe de Cthulhu dépasse l'entendement humain. Seuls les fous le comprennent ; seuls les déments recevront des réponses.

Déstabilisez-les

Si vous remarquez un schéma récurent dans les méthodes des Agents, leurs ennemis pourraient aussi s'en rendre compte.
Ne laissez jamais les Agents utiliser les mêmes méthodes plus d'une fois ou deux sans faire réagir leurs ennemis en conséquence, directement ou indirectement. Si vous ne voulez pas que le surnaturel réagisse d'une façon aussi logique, frappez-les à l'aide de groupes gouvernementaux ou civils. Laissez la police locale leur poser des questions sur leur raison officielle d'être dans la région et sur leur obsession vis-à-vis de ce qu'ils recherchent. Mieux encore, arrangez-vous pour que les forces de l'ordre locales contactent les supérieurs des Agents. En tant que gardien, il est de votre devoir de placer le cheveu dans la soupe.

Laissez-les se poser des questions

Attendez que les Agents s'installent confortablement dans leurs suppositions, autorisez-les à monter une hypothèse solide, puis prenez ce qu'ils savent et réduisez-le en morceaux.
Semez la confusion et la crainte avant de révéler le terrible secret surnaturel. Mieux encore, renversez ce à quoi ils croyaient avant d'arriver au final ! Soyez malin. Anticipez les pensées des Agents. Après tout, vous avez toutes les cartes en main, pas eux. Ce devrait être facile de les manœuvrer. Ne vous contentez pas de modifier les faits. Leur donner des informations discordantes ou contradictoires dans une enquête est une chose, mais changer les faits sous-jacents en milieu de scénario est juste un bon moyen d'énerver vos joueurs.
S'ils doutent trop vite de la tribu de Black Cod, faites intervenir un contact local venu demander de l'aide aux Agents, assurez-vous que les Anciens les appellent pour leur demander d'enquêter sur un crime ayant eu lieu sur l'île, ou présentez-leur des informations contredisant tout ce qu'ils croyaient savoir.
Quand les Agents ont une idée établie de la situation, retournez-la pour qu'ils ne puissent plus distinguer le haut du bas. Il s'agit là de bien plus qu'une simple recommandation : c'est la définition même du gardien, sa mission.

Indices et complications

Les aventures de *Delta Green* commencent presque toujours par un mystère. Les Agents et les Sympathisants travaillent de concert pour découvrir la source d'une horreur surnaturelle, mettant en commun leur expertise et leurs ressources pour la trouver tout en espérant avoir les capacités de la mettre hors d'état de nuire. Les personnages sont définis par les compétences qu'ils utilisent pour traquer et affronter l'horreur, et les scénarios sont bâtis autour de défis mettant en valeur ces compétences. Il existe néanmoins une technique grâce à laquelle vous, gardien, pouvez faire appel à ces compétences d'investigation en cours de jeu.
Quand devriez-vous faire appel à un test de compétence pour voir si les personnages découvrent une information et, plus important encore, quand devriez-vous ne rien demander ? Quelles sont les alternatives ? Ce problème peut paraître simple, mais s'y confronter en pleine partie peut-être délicat.

Bonus et multiplicateurs

Il est toujours tentant pour un gardien de demander un simple test de compétence. Les personnages débarquent dans une bibliothèque pour y chercher des données, voyons si leur compétence Bibliothèque est à la hauteur ! La présence du hasard pimente agréablement la chose. Un succès récompense les joueurs qui ont placé des points dans la compétence. Demander un test ajoute cette petite dose viscérale de défi qui rend le succès un peu plus savoureux. Après tout, ces dés de pourcentage sont au cœur du moteur de *L'Appel de Cthulhu*.
Mais si vous demandez un jet de dés, il y a aussi des chances pour qu'un échec advienne. Et il y a des moments où vous ne voulez pas voir les personnages échouer. Des moments où les Agents ont besoin d'une information spécifique avant de pouvoir s'exposer aux horreurs qui se cachent au bout de leur enquête. De bonnes parties de *L'Appel de Cthulhu* se sont arrêtées brutalement parce qu'un joueur avait planté un test de compétence au pire moment.
Pour maintenir une enquête sur les rails, les Gardiens devraient envisager de tordre le test de compétence pour prendre en compte la nature de l'indice et son importance. Si les joueurs visent directement l'élément ou s'ils ont la situation sous contrôle et disposent de suffisamment de temps, le gardien pourrait leur accorder un bonus au test de compétence en fonction de la difficulté qu'il y a à trouver l'indice.
Un autre problème est celui des Agents multiples possédant tous la même compétence. Allez-vous laisser chaque personnage faire ce test de Trouver Objet Caché, ou préférez-vous leur faire combiner leurs compétences avant d'effectuer un unique jet de dés ? Si les autres personnages ont la même compétence et veulent apporter leur aide, chacun d'eux pourrait apporter un bonus au score du personnage actif. À la discrétion du gardien, cela pourrait également s'appliquer à des PNJ soutenant les Agents. Le bonus devant être ajouté au score du personnage actif pourrait être égal à

un cinquième du score de la personne venue aider : si vous avez 40 % en Archéologie et que vous soutenez un camarade, vous ajoutez donc 8 % au score d'Archéologie de ce dernier. Il pourrait y avoir une limite au nombre de personnages pouvant aider quelqu'un, mais la décision en revient au gardien. Vous ne devriez pas vous attendre à ce que quatre ou cinq Agents puissent fouiller une petite alcôve en même temps.

Si les bonus font passer le score de la compétence au-dessus de 100 %, il reste une petite chance d'obtenir un échec mais même un tel résultat ne devrait avoir pour conséquences que du temps perdu, l'obligation de retenter le test plus tard, et ne pas mener à la perte d'une piste fondamentale.

Si l'indice est que le sang de la victime a trop d'hémoglobine et si les joueurs déclarent qu'ils vont tester le sang du défunt à la recherche d'anomalies, ils désignent directement un élément obscur. Peut-être leur score de Biologie devrait-il en conséquence se voir doublé pour ce test ?

Si l'indice est caché dans un livre dans une bibliothèque, le score de Trouver Objet Caché d'un Agent pourrait être doublé si celui-ci entreprend de secouer chaque livre à la recherche de documents cachés entre les pages. Même avec 100 % et plus, les joueurs peuvent tout de même échouer et rater le bout de papier caché dans la grande bibliothèque, mais leurs chances de succès ont au moins été augmentées, récompensant ainsi leur volonté de faire mieux que dire « Je fouille la pièce » avant de lancer les dés.

Les actions des personnages pourraient annuler le besoin même de lancer les dés. Si un test standard de Trouver Objet Caché peut être demandé pour trouver une enveloppe cachée dans le fond d'un tiroir, il serait absurde de demander un test à un joueur déclarant : « Je sors le tiroir et je regarde s'il y a quelque chose d'attaché derrière » ? Le succès devrait être automatique.

Naturellement, tous ces bonus devraient disparaître quand les choses commencent à se dévoiler, quand les Agents sont poursuivis ou quand leurs fausses identités commencent à se voir percées à jour. Quand ils sont pressés, quand les choses deviennent désespérées, il leur faut s'en remettre à leurs scores de compétence et aux caprices des dés.

Échecs et complications

Même avec un bonus ou un multiplicateur, il reste une chance d'échec. En tant que gardien, vous pouvez transformer cela en un avantage en suivant une règle simple. Rendez toujours un échec aussi intéressant qu'un succès.

Ne répondez jamais à un test raté avec un simple « Il ne se passe rien. Tant pis ». Un test de compétence symbolise le fait qu'un personnage utilise son expertise dans le monde du jeu. Voyez là une opportunité pour donner corps à ce personnage et au monde qui l'entoure, qu'il réussisse ou échoue.

Chaque fois que vous êtes sur le point de demander un test de compétence, déterminez en amont non seulement ce que les joueurs apprendront s'ils réussissent mais aussi que ce qu'ils trouveront (et ce que les PNJ apprendront sur eux) et quel impact cela aura sur la situation, s'ils échouent.

Un test raté dit avant tout aux joueurs que la compétence est appropriée à la situation, mais que pour une raison ou une autre le personnage impliqué ne parvient pas à l'utiliser. Cela implique qu'un autre personnage doté de la même compétence pourrait avoir plus de chance, ou que le même personnage pourrait avoir plus de succès en réessayant un peu plus tard (autorisez-le dans une nouvelle scène, quand celui-ci se concentre sérieusement sur le problème au lieu de penser à autre chose, histoire de rendre l'histoire plus intéressante que la répétition d'un jet de dés).

Un test raté devrait également entraîner quelques complications, quelques répercussions négatives pour le personnage responsable.

Par exemple, un échec pourrait dire aux joueurs quelque chose à propos de l'indice qu'ils poursuivent, mais pas tout, et ce qu'ils apprennent pourrait être partiellement faux. Plus le score de la compétence est élevé (même avec un échec), plus la part de vrai devrait être grande, sans pour autant effacer la question lancinante de la part de faux. Les joueurs savent que le test a échoué, et le personnage sait qu'il n'a pas une vision d'ensemble du problème. Vous pouvez utiliser cette désinformation pour envoyer les Agents vers une rencontre secondaire qui ne résoudra pas le scénario mais qui pourrait être intéressante à jouer, permettant ensuite aux joueurs de réaliser l'étendue de leur erreur.

Un test raté pourrait provoquer des complications dans la vie privée du personnage. Un superviseur découvre qu'il se trouve ailleurs dans le pays ; un bureaucrate anonyme de la sécurité du territoire perce sa fausse identité à jour ; le mari de l'investigatrice découvre des factures louches et la soupçonne d'infidélité.

Ne faites confiance à personne

Le mot « conspiration » implique bien des choses, mais sans l'aide constante du gardien, il ne s'agit là que d'un mot. Delta Green est une conspiration illégale au sein du gouvernement américain qui combat les ténèbres depuis presque soixante-dix ans. Au cours de cette période elle a assassiné, pratiqué le chantage, kidnappé, manipulé des preuves, détruit des trésors archéologiques, interféré avec des enquêtes officielles, tué des personnalités politiques, brûlé entièrement des lieux, et pire

encore, dans sa lutte contre les créatures surnaturelles menaçant l'Amérique et le monde ; une tâche que nombre de ses membres considèrent comme digne de Sisyphe. Les Agents pourraient se voir forcés de voler, d'arracher, de détruire ou même d'assassiner au nom de leur groupe.

Pendant des décennies, Delta Green a aussi utilisé son personnel comme les balles d'un revolver : on tire, et puis on oublie. Personne au sein de sa structure en cellules n'est irremplaçable, et le groupe incarne la définition même du sacrifice.

La conspiration n'est ni altruiste ni loyale. Elle se retourne contre ses constituants en fonction des besoins, offrant ses Agents tels des agneaux sacrificiels pour ne pas être découverte, réduit au silence des témoins qui ont été un peu trop exposés aux ténèbres ou compromet des cellules entières pour se « débarrasser » de ses ennemis si cela est nécessaire. Delta Green n'hésitera pas à sacrifier les siens devant les horreurs du Mythe pour empêcher de telles puissances de se répandre ou de gagner du pouvoir et de l'influence. Pire encore, il existera d'autres Agents qui seront prêts à faire le sale boulot.

Les Agents ne devraient jamais considérer la Cellule A comme de généreux fournisseurs de matériel de pointe, de renseignements et de personnel. La tête du groupe est invisible et hante chaque enquête importante comme autant de mauvaises nouvelles. Aucun de ceux qui savent quoi que ce soit sur Delta Green ne veut impliquer la Cellule A dans une enquête. Quand une lettre ou un communiqué arrive du sommet, cela signifie soit que celui-ci a remarqué à quel point l'opération a échoué, soit qu'il est sur le point de demander aux Agents de faire quelque chose de très dangereux.

Les Agents intelligents se souviendront de la vérité : personne n'est digne de confiance. N'importe qui ou quoi peut compromettre une enquête. Il ne s'agit pas de savoir si vous allez être trahi mais quand vous allez être trahi.



Index

